
8-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 08
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Neues über Unreal, Quake 2, Hexen 2
Großes Action-Special
Shadow Warrior, Last Rites, Blood
Exklusiv im Test
F-16 Fighting Falcon
Zu schön, um wahr zu sein
Test und Lösung zum Grafik-Adventure Atlantis
Die nächsten Spielehits von
Eidos, Interplay, Telstar, Mindscape und Microprose
Kaum da, schon überprüft
Intels Pentium II: Daten, Fakten, Spielbarkeit
Shadow Warrior
Voll die Kugel: Pro Pinball – Timeshock!
Volle Lösung: Master of Orion 2
Volles Leder: Zwei neue Fußballmanager
Vollgas: Aktuelle Joysticks im Test

DIE GUTE ALTE ZEIT

Es ist nicht mehr so wie früher. Heute reicht es wohl kaum, ein paar gute Programmierer mit einer netten Idee und einigen Grundnahrungsmitteln in einen dunklen Keller zu sperren, bis ein ansehnliches Computerspiel herauskommt. Heutzutage muß offenbar größerer Aufwand betrieben werden. Riesige Entwicklungs-Crews, bekannte Schauspieler (oder wenigstens ihre Synchronsprecher) und fette Marketing-Budgets sollen den Erfolg garantieren. Das Spiel MUSS dann einfach ein Mega-Seller werden – egal, ob die Spieler nach dem Kauf wirklich nächtelang damit Spaß haben. Hauptsache, es steht erst mal in deren Regalen.

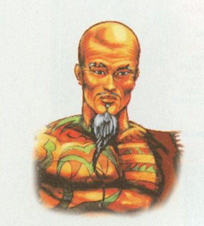
Diesem Automatismus widersetzen sich die alten Helden der Branche. So verließ Altmeister Sid Meier im vergangenen Jahr Microprose, Peter Molyneux kehrte soeben Bullfrog den Rücken. Auch Wingman Chris Roberts verabschiedete sich von Origin, und John Romero hielt es nicht mehr bei id Software. Alle vier wollen nun in ihren eigenen kleinen Firmen mit Muße ausgefeilte Spiele entwickeln. Ideen und ein Gameplay, die vor allem Spielspaß vermitteln, liegen ihnen am Herzen.

Zurück bleiben vom alten Ruhm zehrende Spielelabels, die bei hohen Entwicklungskosten und sich häufenden Flops schon mal leicht in die Verlustzone geraten. Deshalb verloren bereits viele bekannte Hersteller ihre Eigenständigkeit und wurden von Konzernen geschluckt. Die Auswirkungen bekommen wir als erste zu spüren, denn auf der bevorstehenden Mega-Spielemesse E3, für deren Besuch wir gerade unsere Sachen packen, wird manches Unternehmen um die 100 Neuerscheinungen ankündigen. Da fragt man sich, mit welcher Sorgfalt da noch das einzelne Produkt behandelt wird. Und zählen in den US-Konzernen die Quartalsergebnisse nicht mehr als die Kundenzufriedenheit? Bleibt da nicht der Spielspaß öfter auf der Strecke? Unser Appell an die Industrie: Macht nicht eure Kunden zu Beta-Testern, sondern laßt mehr Sorgfalt beim Produkt-Finish walten. So wie es Peter Molyneux in extremster Form vorgemacht hat: Eine fast zwei Jahre längere Entwicklungszeit war zwar schmerzlich, aber dafür spielt sich Dungeon Keeper auch göttlich. Und die Verkaufszahlen leiden darunter sicher nicht ...

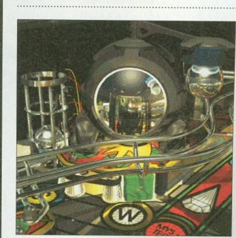
Herzlichst Ihr

Ralf Müller

Karin Spaeth, Volker Schutz, Michael Schnelle, Roland Austinat, Alex Brante, Kjersten Waldheim, Monika Stoschek, Susan Sablowski, Charles Glimm, Ralf Müller, Martin Deppe, Henrik Fisch



Shadow Warrior, Blood, Last Rites, Hexen 2, Quake 2 und Unreal geben sich ein Stelldichein in unserem Action-Special. Was schießwütige PC-Spieler in den 3D-Umgebungen der jüngsten Generation erwartet, verrät unser Schwerpunkt. Also, Waffe zücken und sich durchschlagen bis zur Seite **60**

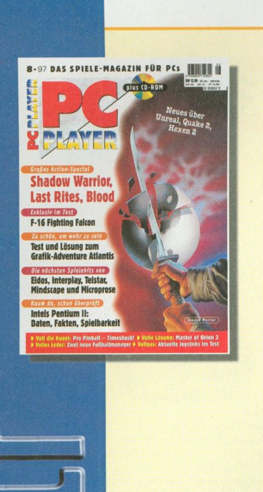


Pro Pinball – Timeshock! verspricht den Kugelartisten am PC noch mehr Flipperspaß als sein gelungener Vorgänger The Web. Ob Musik, Tischlayout, Kugelphysik, Aufgabenstellung und all die vielen Gags und Extras für eine Qualifikation in der Pinball-Oberliga reichen, erfährt nur, wer sich (t)rollt, und zwar zur Seite **96**



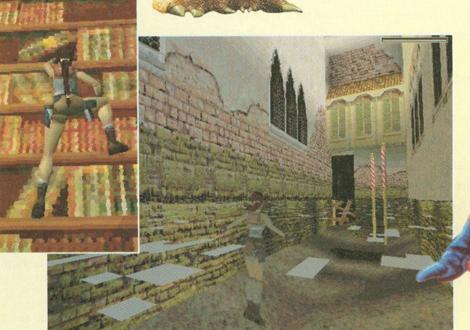
Battle Team I finden Sie als **Vollversion** auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe. Zum Team-Paket gehören das klassische rundenbasierte Strategiespiel Battle Isle und die beiden Missions-Erweiterungspakete. Das Handbuch liegt als PDF-Datei vor und läßt sich ausdrucken. Battle Isle war der erste große Strategie-Erfolg des deutschen Softwarehauses Blue Byte.

INHALT



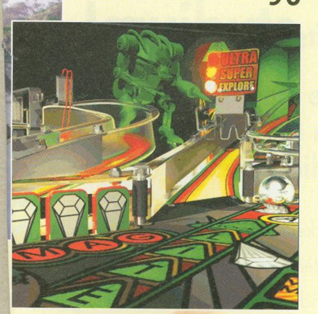
8·97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
PC PLAYER
plus CD-ROM
Neues über Unreal, Quake 2, Hexen 2
Großes Action-Special
Shadow Warrior, Last Rites, Blood
Exklusiv im Test
F-16 Fighting Falcon
Zu schön, um wahr zu sein
Test und Lösung zum Grafik-Adventure Atlantis
Die nächsten Spielehits von
Eidos, Interplay, Telstar, Mindscape und Microprose
Kaum da, schon überprüft
Intels Pentium II: Daten, Fakten, Spielbarkeit
Voll die Kugel: Pro Pinball – Timeshock!
Volle Lösung: Master of Orion 2
Volles Leder: Zwei neue Fußballmanager
Vollgas: Aktuelle Joysticks im Test







Gib Dir die Kugel: »Pro Pinball - Timeshock!« flippt aus. **96**





Lo Wang, der »Shadow Warrior«, rettet als offizieller Nachfolger von Duke Nukem die Welt.

62

Aktuell

Vor Ort

Preview

Software

Special

Spiele-Tests

Tips & Tricks

Hardware

Rubriken

Vergessen Sie das sture WirtschaftsStudium!

Spielen Sie sich in Echtzeit im komplexen Konzernumfeld an die Spitze!

Bevor Sie die dicke Kohle machen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produkte zur rechten Zeit und die günstigsten Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

Features:


Spannende Wirtschaftssimulation in Echtzeit


Vielfältige Industrien und über 30 Produkte


LKWs, Züge, Monorails und Supraleiterzüge


Bis zu drei intelligente Computergegner


Inklusive Editor

Einfache und komfortable Bedienung. Hohe Komplexität – und doch leicht verständlich.

DER INDUSTRIE GIGANT





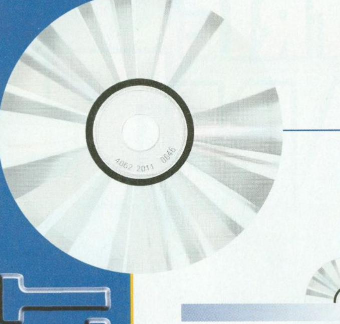


Komplett in Deutsch für WIN 95

Exklusiv-Vertrieb Österreich

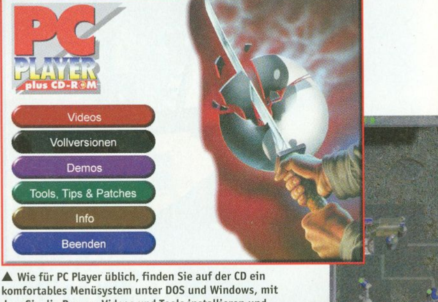


CD-INHALT





Auf dieser Ausgabe der CD finden Sie die Vollversion von Battle Team 1 (Battle Isle zusammen mit den beiden Data-Disks). Auch die Handbücher sind wieder im Adobe-Acrobat-Format auf unserer CD enthalten. Damit Sie diese anschauen können, müssen Sie zuerst den Acrobat-Reader unter Windows von der CD installieren.



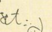
▲ Wie für PC Player üblich, finden Sie auf der CD ein komfortables Menüsystem unter DOS und Windows, mit dem Sie die Demos, Videos und Tools installieren und starten können. Unter DOS geben Sie dazu bitte START ein; unter Windows starten Sie einfach das Programm »AUTORUN.EXE« im obersten Verzeichnis der CD.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

ZU WENIG DEMOS?

Die Anfragen häufen sich: »Warum hattet ihr auf der letzten Ausgabe nur sieben Demos auf der CD?« Nun, nicht jeden Monat können wir die CD bis zum Stehkragen mit Demos füllen, denn so viele Demos gibt es in den Sommermonaten nicht. Da sind wir auf die Hersteller angewiesen und versuchen das durch interessante Video-Tests wie »Dungeon Keeper« in der letzten Ausgabe zu kompensieren.
Generell ist Ihre Meinung bei uns sehr gefragt: Auf der Karte im Heftinneren der Plus-Ausgabe von PC Player (also die mit CD) stellen wir jeden Monat Fragen zur CD. Kreuzen Sie einfach die Ihnen passend erscheinende Antwort an, und dann ab damit an den Verlag. Wenn Ihnen weitere Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge oder auch Kritiken, unter den Fingernägeln brennen, können Sie sich selbstverständlich direkt an den Verlag wenden (siehe Kasten »So benutzen Sie die CD-ROM«. Viel Spaß mit der CD dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr Henrik Fisch 

Vollversion

Battle Isle 1	\BONUS\BATTLE\SPIEL
Data Disk 1	\BONUS\BATTLE\DATA1
Data Disk 2	\BONUS\BATTLE\DATA2
Handbücher	\BONUS\BATTLE\HANDBUCH

Spielbare Demos

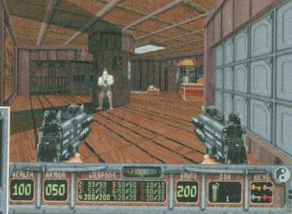
Betrayal in Antara (Windows, 39 MByte)	\DEMOS\BEANTARA\SETUP.EXE
Esoteria (Windows 95, 42 MByte)	\DEMOS\ESOTERIA
Jurassic Primitive War (MS-DOS, 12 MByte)	\DEMOS\JPW\GO.BAT
Outpost 2 (Windows 95, 17 MByte)	\DEMOS\OP2DEMO\OUT2DEMO.EXE
Shadow Warrior (MS-DOS, 28 MByte)	\DEMOS\SHADOW\GO.BAT
Terracide (Windows 95, 40 bis 90 MByte)	\DEMOS\TERADEMO\SETUP.EXE
Warlords 3 (Windows 95, 21 MByte)	\DEMOS\WAR3DEMO\SETUP.EXE
Waterworld (MS-DOS, 21 MByte)	\DEMOS\WATWORLD\GO.BAT
wipEout 2097 (Windows 95, 25 MByte)	\DEMOS\WIPE2097\SETUP.EXE
Yoda Stories (Windows 95, keine Installation)	\DEMOS\YODA\YODADEMO.EXE

Patches

Battlecruiser 3000AD (Patch 1.01 C5)	\PATCHES\BATL3000
Kick Off 97 (Patch 1.01)	\PATCHES\KICKOFF
Lighthouse (Patch 2.0A)	\PATCHES\LIGHT
Marble Drop (Patch)	\PATCHES\MARBLE
Nascar Racing 2 (Patch 1.3)	\PATCHES\NASCAR2
Outlaws (Patch f. 3D-Grafikkarten m. Voodoo-Chipsatz)	\PATCHES\OULAWS.3DF
X-Wing vs. TIE Fighter (Patch 1.10)	\PATCHES\XWINGTIE

TIPS-DATENBANK IM DATENPLAYER

Auf jeder CD der PC-Player-Plus-Ausgabe finden Sie nicht nur unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«, mit allen Testwertungen seit Januar 1996. Die Datenbank enthält auch die Verweise auf alle Tips, die jemals in der PC Player abgedruckt wurden. Klicken Sie dazu im DatenPlayer lediglich auf die Taste »Tips«, woraufhin ein Fenster mit den Tips erscheint. Wenn Sie den Spieletitel bereits wissen, können Sie auch in der Wertungs-Tabelle den Namen anwählen und auf »Tips« klicken. Das Programm sucht dann selbständig die Verweise auf eventuell vorhandene Einträge heraus.



»Shadow Warrior« ist der offizielle Nachfolger von Duke Nukem 3D (indiziert). Unter MS-DOS benötigen Sie allerdings 9 MByte freies RAM.



Hat Sierra aus dem Outpost-Fiasko vor drei Jahren gelernt? Urteilen Sie selbst, und zwar mit Hilfe der Demo-Version »Outpost 2«. Die Demo läuft nur unter Windows 95 und benötigt zum Glück kein DirectX.

Videos

Multimedia Leserbriefe	7:32
Anstoss 2	1:42
Montezuma's Return	4:16

Programme

Adobe Acrobat Reader (Für Windows 3.1 und Windows 95)	\PROGRAMM\ACROBAT
AudioSim (Monophoner Synthesizer für MS-DOS)	\PROGRAMM\AUDIOSIM
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (2.03 für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	\PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version v. DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video f. Windows (Aktuelle Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN

PC PLAYER Multimedia Leserbriefe

Dr. Andreas Hain
Chefentwickler Intl Proz.-Division

Wie jeden Monat antworten wir in den Multimedia Leserbriefen auf drängende Fragen unserer Leser. Daß dabei nicht immer alles mit rechten Dingen zugeht, ist beinahe vorgegeben.


DIGITAL
REALITY

Interplay

DIE MACHT AM RHEIN

Wenn einer eine Reise tut ... Für ein Wochenende stand in Köln mal nicht der Dom im Mittelpunkt, sondern Interplay, Star Trek und ein ganz besonderer Gaststar.

Captains Log, Sternzeit: 16. Mai 1997: Das Rheinufer liegt vor uns, der Himmel ist bewölkt, die Luft riecht nach Regen. Unbeeindruckt von dieser Tatsache wartet die Menschenschlange geduldig an der Gangway zur RMF-1. Interplay hat zu einer Pressekonferenz der besonderen Art eingeladen. Denn das ehemalige Ausflugsschiff, das sich hinter den ominösen Buchstabenkürzeln verbirgt und als Austragungsort dienen soll, hat es im wahrsten Sinne des Wortes in sich. Das Interieur wurde von engagierten »Star Trek«-Fans der Brücke der Enterprise nachempfunden. Ein stilechter Rahmen für diesen Anlaß, der mit einem ganz besonderen Überraschungsgast aufwarten sollte: Kein Geringerer als William Shatner höchstpersönlich gab sich die Ehre, als Pate für die im Star-Trek-Universum angesiedelten Projekte von Interplay zu fungieren. Während sich Captain Kirk allerdings nach einer kurzen Ansprache und ein paar verteilten Autogrammen rar machte, zeigte Interplay seine mit Spannung erwartete Produktpalette für den kommenden Herbst.



Unendliche Weiten: Durchstreifen Sie mit der Enterprise die Galaxien. (Starfleet Academy)

Starfleet Academy

Der Reigen wird eröffnet von »Starfleet Academy«. Offizier der Sternenflotte wird man nicht einfach von heute auf morgen. Als williger Kadett haben Sie sich trotzdem an der legendären Heldenuni eingeschrieben und wagen sich nun tapfer in Regionen, die noch kein Student zuvor beflogen hat. Vier Semester vor dem ersehnten Offizierspatent werden Sie mit rund 25 Missionen konfrontiert.

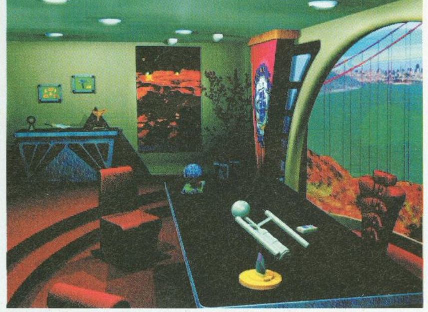
Schummeln erlaubt!

Am sicheren Simulator übernehmen Sie die Kontrolle über Föderationsraumer oder eines von über dreißig andersrassigen Schiffen. Natürlich ist die Original-Enterprise genauso mit von der Partie wie eine von Interplay aufgepeppte Version, die nicht beim ersten Treffer gleich kritische Systemausfälle zu beklagen hat. Unter den Trainingsmissionen findet sich auch die legendäre Kobayashi-Maru-Mission, welche mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist. Aber vielleicht können Sie ja genauso schummeln wie seinerzeit Captain Kirk. Genau der steht Ihnen jederzeit beratend zur Seite, unterstützt von Chekov und Sulu. Alle werden von den Originaldarstellern in Full-Motion-Videosequenzen verkör-

Captain auf der Brücke: William Shatner gab in Köln ein kurzes Gastspiel.



Ja, ja, knappe Kostüme gab es schon in der Original-Serie.



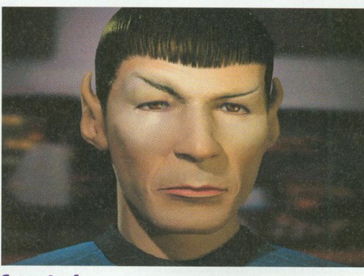
Die Ausbildungsstätte von innen. (Starfleet Academy)



Glück gehabt: Diesem Feuerball konnte die Enterprise gerade noch entkommen. (Starfleet Academy)



Alarm auf der Brücke. (Starfleet Academy)



Keine Videosequenzen, aber schön gerendert: Spock erhebt seine legendäre Augenbraue. (Secret of Vulcan Fury)

pert. Dabei reagieren Sie auf die Vorgaben des Spielers. Das ist unbedingt nötig, denn selbst an der Akademie herrscht nicht nur eitel Sonnenschein. Vielmehr ist Ihr Lernalltag von Intrigen und Machtkämpfen durchzogen. Und letztlich hängt von Ihren Entscheidungen die Zukunft der gesamten Sternenflotte ab.

Alles nur Tarnung

Grafisch dürfen Sie sich auf einen Raumausflug der spektakulären Art einstellen. Volltexturierte SVGA-Polygonschiffe durchpflügen die Weiten des Alls. Extra für die Tarnvorrichtung klingonischer Birds of Prey wurde das »Translucent Texture Mapping« realisiert. Wie im echten (Film-)Leben wabert alles, was zwischen das getarnte Schiff und den Blickwinkel des Spielers kommt. Die Steuerung ist eher komplex und Flugsimulationen nachempfunden. Dafür lassen sich auch umfangreiche Manöver akkurat durchführen. Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten kommen in den Genuß von schnellerer, verschönter Optik. Der Einschreibetermin für willige Starfleet-Kadetten wird im August sein.

STARFLEET ACADEMY – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Über 30 verschiedene Raumschiffe steuerbar; Videosequenzen mit original Star-Trek-Darstellern.

Secret of Vulcan Fury

Interplays erstes Spiel aus der Star-Trek-Reihe war »Star Trek – 25th Anniversary«. Rechtzeitig zum Silberjubiläum von Gene Roddenberrys Kultserie durften wir 1992 in diesem Adventure einige Kurzepisoden mit Captain Kirk & Co. erleben. Im November erscheint jetzt bereits der dritte Teil namens »Secret of Vulcan Fury«. Sechs Kurzgeschichten lang schlüpfen Sie wieder in die Rolle der Classic-Crew. Dabei dreht sich diesmal alles um das uralte Geheimnis in der gemeinsamen Geschichte von Romulanern und Vulkaniern. Abwechselnd werden Sie Kirk, Spock, Pille, Sulu, Chekov und Scotty durch das Abenteuer steuern, Sabotageakte vereiteln und Morde aufklären.



Beam uns hier raus, Scotty. (Secret of Vulcan Fury)

Spitzohr sei wachsam!

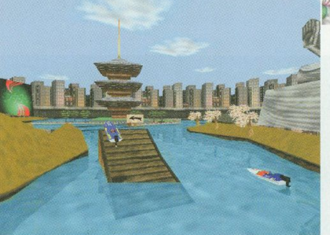
Für Secret of Vulcan Fury wurden allerdings keine aufwendigen Videoszenen gedreht. Vielmehr treffen Sie Ihre Helden als Renderfiguren wieder, die mit den sterilen Plastilin-Kerlchen früherer Tage nichts mehr gemeinsam haben. Vor allem die Gesichtszüge sind sehr realitätsnah geraten, wie wir uns in einem Vorabvideo überzeugen konnten. Selbst Spocks gekonntes Augenbrauenhochziehen wurde exzellent umgesetzt. Diese Perfektion beruht nicht zuletzt auf dem angewandten Motion-capturing-Verfahren. Bei den Stimmen sind die Interplay-Designer aber keine Experimente eingegangen. So ist es beinahe schon selbstverständlich, daß die Original-Darsteller ihren computergenerierten Alter Egos zum guten Ton verhelfen. Auch die Zwischensesequenzen stehen in dieser Hinsicht nicht zurück. 3D-Szenen und 2D-Intermezzi warten mit Lichteffekten und plastischer Darstellung sämtlicher Details auf. Doch nicht nur die Präsentation soll durch Perfektion glänzen. Auf daß selbst Hardcore-Fans keine Fehler in der Hintergrundgeschichte finden mögen, wurde D. C. Fontana als Autor verpflichtet. Insidern ist dieser Herr als Verfasser einiger der ersten Fernsehfolgen bekannt. Falls die Föderation, sprich Paramount, keinen Einspruch mehr erhebt, dürfen interessierte Vulkanier-Freunde bereits im November um die geheimnisvolle Vergangenheit der Spitzohren rätseln.



Die Enterprise in ihrer klassischen Form. (Secret of Vulcan Fury)

SECRET OF VULCAN FURY – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** November '97
- **Besonderheiten:** Gerenderte Zwischensequenzen; Originalstimmen der Schauspieler; sechs Einzelepisoden; Figuren mit Motion-capturing erzeugt.



Mit Vollgas durch die Kanäle. (Powerboat)

Powerboat

Star Trek dominierte zwar die Interplay-Pressekonferenz, aber die Entwickler hatten noch ein paar andere Spiele im Gepäck, die nicht weniger interessant sind. Vor allem an sportbegeisterte Rennbootfahrer wendet sich »Powerboat«. Mit Hochgeschwindigkeitsschiffen rasen Sie gegen eine gnadenlose Konkurrenz um die Wette. Dabei haben die getunten High-Tech-Schüsseln nur noch wenig mit der behäbigen christlichen Seefahrt gemein.

Wasser hat doch Balken

Vor allem auf die Fahr-, ähem, Schwimmphysik haben die Entwickler Wert gelegt. So mag der Wellengang für Einsteiger zwar hinderlich sein, Profis ziehen aber genau daraus Vorteile. Die Meisterschaft führt Sie rund um die Welt. So durchqueren Sie beispielsweise die Gewässer von Japan, am Mount Fuji vorbei. Während dort Wolkenkratzer die Grafik beherrschen, erstrahlt Monaco unter azurblauem Himmel, und Rennwagen machen die idyllischen Küstenstraßen unsicher. Richtig fies wird es am Amazonas. Wenn Sie eine der zahlreichen Sprungschanzen im richtigen Moment nutzen, springen Sie durch das Gesicht einer Inka-Statue. Stimmt dabei Ihr Tempo nicht ganz, endet der Lauf in einer Katastrophe. Manchmal macht Ihnen auch das Wetter einen Strich durch die Rechnung. Bezeichnenderweise stören Nebel und Regen das Rennen in England ganz empfindlich, indem sie die Sicht auf urplötzlich auftauchende Hindernisse verschleiern. Auch die restlichen fünf Strecken verfügen über ihre eigenen Charakteristika, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Und ob Sie die Kurse lieber im Arcade-Modus, in dem alles erlaubt ist, oder aber nach dem gestrengen Slalom-Reglement absolvieren, können Sie ab dem 3. Quartal '97 selbst entscheiden.

POWERBOAT – FACTS

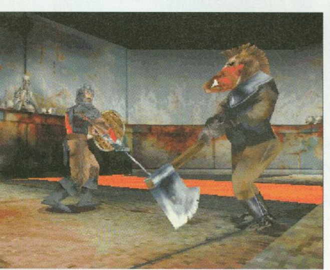
- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Realistisches Verhalten der Boote; neun Rennkurse; Wettereffekte.

Die by Sword

Zu den erfolgreichsten Spielen des letzten Jahres zählt mit Sicherheit »Tomb Raider«. Im Fahrwasser des Eidosschen Actionspiels schwimmt auch »Die by Sword«. Das bislang unbekannte Team von Treyarch Invention entwickelte dieses 3D-Spiel für Interplay. Anders als die gute Lara Croft werden Sie hier in die Rolle eines wagemutigen Ritters versetzt. Mit ihm durchstreifen Sie eine Fantasy-Welt. Wie das in handelsüblichen Phantasiereichen so ist, wird dieses Fleckchen Erde von jeder Menge Monstern bevölkert. Die garstigen Gesellen stellen sich unserem Helden, wo immer es nur geht, in den Weg und verhindern oftmals den Zugang zu wichtigen Schaltern und Hebeln. Doch zum Glück verfügen Sie über eine große Auswahl an Schlag- und Trittmöglichkeiten, mit denen Sie den Unholden den Garaus machen können.

Ja so war'n s', die alten Rittersleut´

Extra für »Die by Sword« wurde »VSIM-Motion-Control« entwickelt. Eine Unzahl von mathematischen Gleichungen kontrolliert die Bewegungsabläufe der Charaktere in diesem Spiel. Der Vorteil dieser Methode gegenüber vorberechneten Animationen liegt in den fast grenzenlosen Kombinationsvarianten der Aktionen. Witzigerweise können Sie dem Gegner auch einzelne Körperteile abschlagen. Besonders komisch wirkt es, wenn sich ein Feind nur noch auf einem Bein hüpfend verteidigt (Monty Python läßt grüßen). Über Modem und Netzwerk werden Sie aber auch bis zu drei menschliche Gegenüber virtuell verstümmeln können – spätestens ab dem vierten Quartal '97.



Actionkämpfe in Ritterrüstung. (Die by Sword)

DIE BY SWORD – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 4. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Echtzeit-berechnete Bewegungen durch VSIM-Motion-Control; 25 verschiedene Gegnertypen; Mehrspielermodus.



Skelettkrieger sind im Anmarsch. (Descent to Undermountain)

Descent to Undermountain

Zu guter Letzt noch ein Blick auf den aktuellen Stand der Entwicklung von »Descent to Undermountain«. Zur Erinnerung: Basierend auf der Engine von »Descent 2« will Interplay das neueste Rollenspiel aus der AD&D-Serie in Szene setzen.

Angesiedelt ist das ganze Abenteuer, wie übrigens schon die »Eye of the Beholder«-Spiele, in den Kavernen unter der Stadt Waterdeep. Dort liegt das Flammenschwert der Spinnenkönigin Lloth begraben – blöderweise gut versteckt und auf der untersten Ebene. Da hilft nichts anderes, als den Waffengürtel umzuschnallen, das Zauberbuch zu entstauben und sich in 3D auf den Weg hinab in den Keller zu machen. Unterwegs stoßen Sie natürlich auf zahllose Monsterhorden, die allesamt auf ihre »Erlösung« warten.

Effektvolle Polygone

Derzeit werden gerade die letzten Arbeiten an den SVGA-Grafiken beendet und alle Polygon-Figuren hübsch berechnet. Auch die Reflektions- und Transparenzeffekte sowie die Routinen zur korrekten Berechnung der Schwerkraft sehen ihrer Fertigstellung entgegen. Denn schon im Spätsommer sollen sich die Pforten der Unterwelt öffnen; und der Ruf des Flammenschwerts lockt wagemutige Abenteurer. (mic)

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Spätsommer '97
- **Besonderheiten:** »AD&D«-Rollenspiel; erweiterte »Descent2«-Engine; Mehrspielermodus.

JETZT ENDLICH IN DEUTSCH!

POWER PLAY 6/97,
85% POWER PLAY VOLLTREFFER
„... GENAU SO MUSS EIN ACTIONSPIEL ANNO 1997 AUSSEHEN ... SPIELERISCH STECKT ‚INTERSTATE '76' OHNEHIN EINEN GROSSTEIL SEINER KONKURRENZ IN DIE SCHLAGHOSENTASCHE."



PC GAMES 6/97
85% PC GAMES AWARD

PC PLAYER 6/97,
5 STERNE
„... VON DER HIGHWAY-ACTION WERDE ICH WOHL ERST ABLASSEN, WENN DIE BORDKANONE FÜR MEINE VESPA ENDLICH GELIEFERT IST."



PC ACTION 6/97,
86% PC ACTION GOLD
„GROOVIGES UND VARIANTENREICHES RENN- UND ACTIONSPEKTAKEL"



WINDOWS 95 auf CD-ROM

Groove Champion



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von:



http://www.bomico.de

Zu Besuch bei israelischen Spieleentwicklern

TELSTAR GOES EAST!

Hersteller Telstar ahnt scheinbar, daß unter Israels Sonne nicht nur wohlschmeckende Orangensorten reifen, sondern auch witzige Spielideen. Wir besuchten dort zwei Teams, die mit enormem Enthusiasmus neue Projekte in den Genres Strategie und Adventure vorantreiben.

Am Pool nach dem Piña Colada zu greifen, das Glas zum Mund zu führen und zu trinken, ist angesichts der sengenden Hitze in Tel Aviv schon anstrengend genug. Entsprechend groß war meine Bewunderung für die Energie der Programmierer, Grafiker und sonstiger Mitarbeiter israelischer Entwicklerteams. Mit voller Kraft arbeiten diese am Grafikabenteuer »Dementia« und dem Strategiespiel »Virus«.



▲ Das fiese Virus führt nichts gutes im Schilde.

Die Reise ins ES: In Virus durchstöbern Sie während der Virenjagd den Inhalt Ihrer Festplatte.

Virus

Den Alptraum jedes Computerbenutzers macht die Spieleschmiede Kidum Multimedia Ltd. mit ihrem Strategiespiel »Virus« unmittelbar nach Programmstart wahr: Ein virtuelles Virus attackiert das System. In einer Art Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und 3D-Action müssen Sie sich nun gegen den unangenehmen Eindringling zu wehren. Das bedeutet für jeden ernstzunehmenden Strategen: auf schnellstem Weg eine Energiequelle schaffen, Panzer bauen und sogenannte Converter herstellen. Mit Hilfe derer vermögen Sie bereits befallene Gebiete zu dekontaminieren und in eigenes Territorium umzuwandeln. Um sich die nötige Ausrüstung leisten zu können, müssen Sie jedoch fleißig Kilobytes sammeln, denn so ganz umsonst gibt es all diese nützlichen Dinge natürlich nicht. Ihr Opponent, das fiese Virus, versucht natürlich zur selben Zeit Ihnen zu schaden. Es will sukzessive Ihre gesamten Verzeichnisse mit seinen Schergen durchsetzen und Datei für Datei verseuchen. Der besondere Gag daran ist, daß Sie sich bei der Bekämpfung des Übeltäters durch die tatsächliche Struktur Ihrer Festplatte bewegen. Produktionsleiterin Rona Segev meinte bei der Präsentation einer fast komplett wirkenden Version hierzu: »Wir wollten ein Spiel herausbringen, das auf jedem Computer anders aussieht. Der Spieler sollte selbst in die Struktur seines eigenen Dateigefüges eintauchen und dort mit dem Inhalt seiner Festplatte auch sichtbar oder hörbar konfrontiert werden.« Und genau das passiert, wenn Sie beispielsweise in einem Ihrer Abwehrfahrzeuge durch die Verzeichnisse düsen, ertönen Ihre eigenen Wav-Files, oder Sie erblicken die gestern gespeicherte Grafikdatei. In den Sequenzen, in denen Sie selbst die Steuerung eines Ihrer Verteidigungsfahrzeuge übernehmen, wirkt die Hatz auf die Datenkiller vom Ambiente her ein wenig wie das große Vorbild »Descent«. Dann schießen Sie, was die Waffen hergeben, auf alle Angreifer, genau wie bei einer 3D-Ballerei. Im strategischen Teil verfolgen Sie die feindlichen Aktivitäten genau und veranlassen Bau und Einsatz entsprechender Gegenmittel. Das Spiel soll missionsweise verlaufen. Sichern ist nicht erlaubt, da sonst aktuell veränderte Dateien entsprechend gespeichert würden. Derzeit bastelt das Team noch am Mehrspielermodus.



Der Bau einer Fahrzeugfabrik ist eine der vordringlichen Aufgaben.

Hier trifft einer Ihrer Panzer auf die Eindringlinge.

VIRUS – FACTS

- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Auf der Jagd nach Viren durchstöbern Sie die Verzeichnisse und Dateien Ihres eigenen Computers.

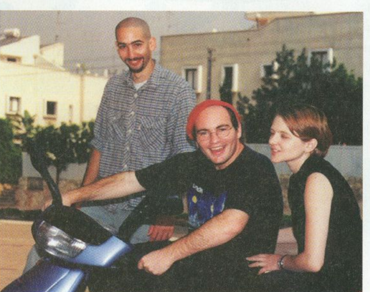
Dementia

Als Mitglied der Makh-Shevet-Gruppe scheint das M.A.D.-Engine-Team gerne Omis in seine Adventures einzubauen. Nachdem das Grafik-Adventure »Die fünfte Dimension« das Haus der Großmutter zum Ausgangspunkt hatte, spielt in »Dementia« eine solch nette alte Dame gleich selbst die Hauptrolle. Nur mit dem Unterschied, daß sie ganz und gar nicht immer lieb und nett ist, sondern vielmehr ganz schön ausgeflippt daherkommt. Ob alle Omas so unkonventionell handeln, wenn ihnen ihr Kochbuch abhanden kommt, wissen zwar auch die Israelis nicht. Sicher ist nur, daß Abenteurer her müssen, die das Ding wieder herbeischaffen und dabei helfen, den Dieb, ein bösartiges Karnickel, auszuschalten. Hierzu stiefelt die Seniorin durch zehn bizarre Welten, in denen sie mit den ungewöhnlichen Bewohnern kommuniziert, Gegenstände einsammelt und anwendet. Im Grunde alles durchaus genre-übliche Aufgaben, allerdings mit recht abgefahrenen Rätseln. Ein wenig erinnert das an Alice in Wonderland, nur erscheint alles einen Tick schriller. So fungiert die gute Granny zum Beispiel als Kugel in einem Flipperspiel, muß sprichwörtlich verkehrte Welten wieder richtig drehen oder Ballonmänner vom Himmel holen. Damit die witzigen Ideen optisch auch entsprechend rüberkommen, war eine der wichtigsten Entscheidungen hinsichtlich der Grafik, ob es Videosequenzen geben soll oder nicht. Das Team hat sich dagegen entschieden, wollte den Spieler nicht zum Zuschauer degradieren. Auch vor dem Interlace-Modus sollte er verschont bleiben. Somit entstanden Fullscreen-Grafiken mit möglichst vielen Farben. Für die Gestaltung wurde »3D Studio« benutzt. Bei so viel Rücksicht auf den Adventure-Freund bemühte man sich natürlich auch ganz besonders um eine brauchbare Steuerung. Erste Experimente mit unterschiedlichen Klicklängen wurden wieder verworfen, nachdem die verschiedenen Testpersonen damit nicht gut klarkamen. O-Ton bei der Präsentation: »Da die meisten Leute heutzutage keine Handbücher mehr lesen wollen (wir auch nicht), sollte die Bedienung so einfach wie möglich werden. So verfielen wir letztlich doch auf das gängige Drag-and-draw-System zurück.« Was die Musik angeht, ist alles komplett gesampelt. Es soll circa fünf Stunden kontinuierlich Musik erklingen, die stets auf die jeweiligen Aktionen respektive das Spielgeschehen zugeschnitten ist.

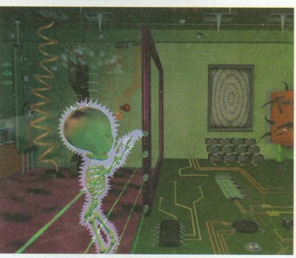
Das Spiel soll beinahe ohne Verzögerung in anderen Sprachen erscheinen. Dank eines besonderen Systems können bei der Lokalisierung einfach der anderssprachige Text eingespeist und die Lippenbewegungen der Akteure automatisch angepaßt werden. Probleme mit der Synchronismus sind daher von vornherein ausgeschaltet. (ms)



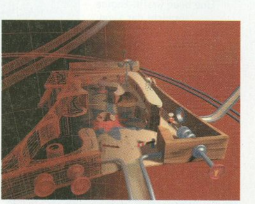
Ziemlich abgehoben, diese Omi.



So jung, und schon eine Großmutter auf dem Gewissen: die Beifahrerin ist für die Gestaltung der Granny zuständig, die der Fahrer erdacht hat – im Hintergrund einer der Animationstechniker.



Im Inneren der Fernbedienung geht es im wahrsten Wortsinne heiß her.



Bis die Oma innerhalb der Pinball-Maschine ihre Runden dreht, gibt es viel Arbeit mit solchen Drahtgittermodellen.

DEMENTIA – FACTS

- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** In dem komplett vorberechneten Grafik-Adventure spielt nicht ein strahlend junger Held, sondern eine ausgeflippte Oma die Hauptrolle. Jede der Spielwelten hat eine Tücke, die sie herausfinden und bewältigen muß.

Neues von Microprose

TREFFEN DER GENERATIONEN

Freitag, 23.05.97. Anläßlich des bevorstehenden weltweiten Releases von »Star Trek: Generations« und über 100 000 Vorbestellungen dieses Spiels lud Microprose nach Köln zu einer großen Party ein. Logischerweise fand das Treffen auf dem neuen Ausflugsschiff »RMF 1 Enterprise« statt. Alle Mitarbeiter von Microprose, der Presseagentur Take Us und dem deutschen Vertrieb Leisure Soft präsentierten sich in glänzenden »Star Trek«-Uniformen. Während das Schiff den Rhein runtertuckerte, stellte Thomas Sewing von Microprose das Spiel nochmals vor. Danach zeigte er auch etwas von »X-Com: Apocalypse« und »7th Legion«, ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel, das sich aber noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Weiterhin wurde bekanntgegeben, daß Microprose ab sofort die Produkte von Team 17 vertreiben wird. Team 17 sind verantwortlich für Hits wie »Alien Breed« und »Worms«, und beide Seiten sind sehr zufrieden mit dem Abkommen. Dazu Michael Robinson, Managing Director von Team 17: »Microprose verfügt eindeutig über das richtige Team in Marketing und Verkauf und die perfekte Arbeitsweise, um aus erstklassigen Titeln Blockbuster zu machen.« Nachdem die »geschäftliche« Seite abgeschlossen war, stand einem feucht-fröhlichen Abend nichts mehr im Wege. Microprose veranstaltet natürlich nicht nur Parties, sondern entwickelt auch fleißig Spiele. Werfen wir also einen Blick auf drei langersehnte Nachfolger:

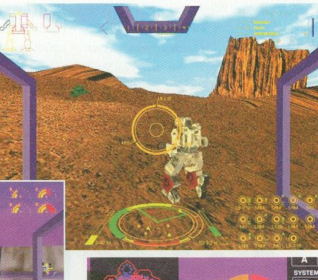
Fertigmachen zum Beamen: Die deutsche Microprose-Mannschaft zeigt sich gutgelaunt der Presse.

Frank Guntenhöner von Take Us bei den letzten Vorbereitungen: Sitzen die Ohren richtig?

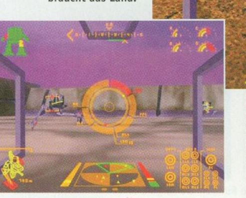
Eine Darstellerin der Revue-Truppe »La Vie en Rose« umarmt einen Gast.

Blechkameraden

Microprose hat die Rechte an fünf weiteren Produkten der Mechwarrior- und BattleTech-Reihen aus dem Hause FASA Interactive erworben. Dort wird zunächst an »MechWarrior 3« gearbeitet. Das Spiel wird auf der »Virtual World«-Version von »Battle Tech 4« basieren – hoffentlich wird sie sich auch so gut spielen lassen. Der Planet Yamarovka wird von den Smoke Jaguars besetzt und soll vom Kurita Clan zurückerobert werden. Bei dem Geheimauftrag »bird dog«



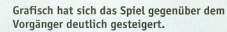
Eine neue Grafik-Engine braucht das Land.



Hier zeigt sich schon ein erster Gegner ...

... der dem Mech auch gleich arg zusetzt.

werden vier Mechs auf Yamarovka abgesetzt, die im Alleingang die Besetzer besiegen sollen. Dies bedeutet, daß es keine Basen mehr gibt, zu denen man nach jeder Mission zurückkehren kann. Alle Reparaturen müssen durch geschicktes Vorgehen und Eroberung der nötigen Teile ausgeführt werden. Sollte ein Mech bei einem Auftrag völlig zerstört werden, müssen sie zu dritt weiterkämpfen. Insgesamt wird es schwieriger, einen der Boliden in Einzelteile zu zerlegen, genaues Ausloten der Schwachpunkte ist nötig. Auch ein Mehrspielermodus wird vorhanden sein.



Grafisch hat sich das Spiel gegenüber dem Vorgänger deutlich gesteigert.

Die Flak heizt dem Flieger ganz schön ein.

Auch die Zwischensequenzen sind jetzt in hoher Auflösung zu bewundern.

MECHWARRIOR 3 – FACTS	
▶ Genre:	Simulation
▶ Termin:	1. Quartal '98
▶ Besonderheiten:	Neue Grafik-Engine; keine Basis mehr, alle Reparaturen und Aufrüstungen müssen durch Eigeninitiative ausgeführt werden; basiert auf der »Virtual World«-Version von »Battle Tech 4«.

Luftkampf Teil 2

Das Warten auf »Falcon 4.0« will kein Ende nehmen, jedoch gibt es immer konkretere Informationen zu diesem Titel. Einsatzort für den F-16C Block 50/52 ist die koreanische Halbinsel, wo die nordkoreanischen Streitkräfte durch die entmilitarisierte Zone nach Südkorea vordringen. Die fotorealistischen Bodentexturen sind aus echten Luftaufnahmen entstanden, und auch die Flieger sollen alle bisher dagewesenen Grafik-Standards übertreffen. Man kann sowohl als Flügelmann wie auch als Staffelkommandant in dem originalgetreuen Cockpit Platz nehmen und mit Hilfe des vielseitigen Radars gegen die Nordkoreaner bestehen. Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auf die Mehrspielerfähigkeiten gelegt.

Hier können sich die Spieler auch gegenseitig Befehle geben. Der Produzent sagt über sein Produkt, es sei »the closest you get to being in a real war« – fast wie im richtigen Krieg. (ab)

FALCON 4.0 – FACTS	
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Ende '97
▶ Besonderheiten:	Sehr komplexe KI; detailreiche Grafik; vielseitiger Radar; differenzierte Mehrspielermodi.

Luftkampf Teil 1

Seinerzeit die wohl beste Zweite-Weltkrieg-Flugsimulation war »1942: Pacific Air War«. Microprose veröffentlicht demnächst den Nachfolger »1943: European Air War«, der an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen soll. Insgesamt 20 verschiedene Flieger stehen zur Wahl, mit denen man auch im Netzwerk auf Jagd gehen kann. Die zwei Karriere-Modi erlauben es, sowohl die Luftschlacht um England (Juli – September 1943) wie auch die letzten Luftkämpfe (April 1944 bis April 1945) nachzustellen. Dabei kann man sich vom Flügelmann zum Geschwaderführer hocharbeiten. Trotz einer historisch akkuraten Hintergrundstory darf man wohl den Ausgang ganzer Schlachten neu bestimmen.

Nicht nur die Landschaft, sondern auch alle 3D-Objekte sind mit Texture-Mapping überzogen worden.



▲ Im High-Tech-Zeitalter wird es nur wenige Dogfights geben.

◀ Die Grafik verspricht, auch einen großen Rechner in Verlegenheit zu bringen.

EUROPEAN AIR WAR – FACTS	
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	September '97
▶ Besonderheiten:	G20-authentische Flugzeugmodelle; historisch akkurate Missionen; Karriere-Modus; bis zu 32 Flieger simultan in der Luft; ausgeklügelter Mehrspielermodus.

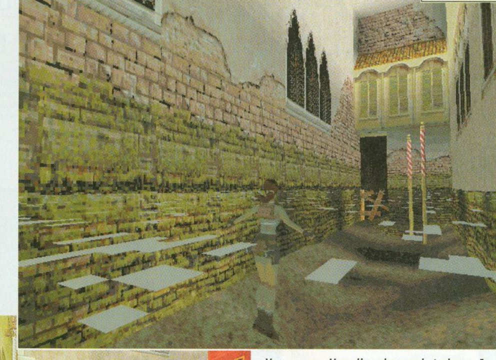
Neues von Eidos

Lara zwo & Co.

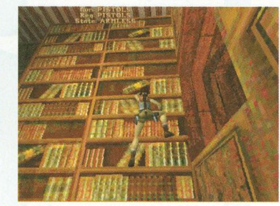
Nach dem Motto: »Ohne Action geht gar nichts« sind im Hause Eidos neue Sachen in der Mache, die den Spielern Ende des dritten Quartals, spätestens jedoch zu Beginn der kalten Jahreszeit tüchtig einheizen sollen.

Tomb Raider 2

Als Zaungäste der Kollegen vom PlayStation-Magazin durften wir schon einige Räume der Konsolenversion von »Tomb Raider 2« begutachten. Darin soll die gute Lara ihren gestählten Körper nicht nur in gewohnter Sportlichkeit präsentieren, sondern hat sogar noch etwas dazugelernt. Sie wurde mit neuen Moves ausgestattet. So sahen wir sie beispielsweise an Steilmauern in schwindelnde Höhen entschwinden, die jedem Freeclimber zur Ehre gereichen würden. Sie bewegt sich durch eine grafisch ganz neu gestaltete Umgebung. Außerdem war sie beim Friseur, so daß ihr zum Zopf geflochtenes Haar frisch onduliert, äh, animiert bei allen Aktivitäten frech umherwippt. Durch den erfolgreichen Vorgängertitel zu einer Art Markenzeichen des Hauses Eidos avanciert, darf die Hauptdarstellerin für Promotionzwecke jetzt auch noch Markenkleidung tragen. Modebewußt zeigt sich Lara Croft prompt in Designerklamotten von Versace oder Armani.



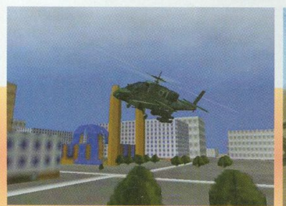
Von wegen »Venedig sehen und sterben«: In Tomb Raider 2 ist Lara vom Scheitel bis zur Sohle quicklebendig, nicht mal der Zopf hält still.



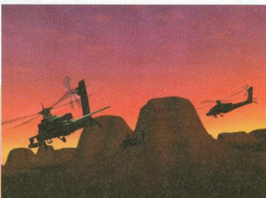
Lara geht im Nachfolger sogar die Wände hoch.

Team Apache

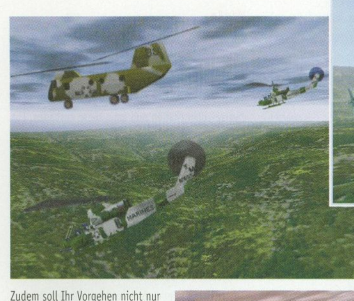
Höchste Realitätsnähe verspricht Eidos Interactive in der Hubschraubersimulation »Team Apache«. Immerhin war Spieledesigner und Produzent Bryan Walker ehemals selbst Pilot des legendären Apache-Kampfhubschraubers. Der Desert-Storm-Veteran will seine gesamte Erfahrung als geballte Ladung ins Spiel bringen. Personaleinsatz und Führungsverhalten sollen mehr Gewicht erhalten. Da die Piloten nicht stereotyp auf ihren Kommandanten reagieren, wird ein feines Händchen im Umgang mit Untergebenen und anderen Truppenverbänden eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen. Faktoren wie Kampfmoral oder Reparaturzeiten defekter Helikopter müssen Sie ebenso einkalkulieren.



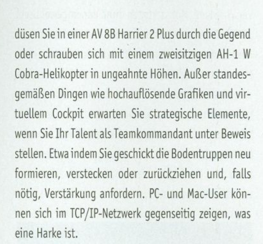




Team Apache: Der Apache macht sowohl im Verband, als auch solo eine gute Figur.



Egal, ob Sie in der Harrier (oben) oder per Cobra (links) unterwegs sind, ...



... Ihr taktisches Geschick ist auf jeden Fall gefragt.

Zudem soll Ihr Vorgehen nicht nur durch das Abrufen diverser vorgefertigter Formationen bestimmt werden können, sondern auch eigene Kampftaktiken einsetzbar sein. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad kann der Schwerpunkt mehr auf der Actionseite liegen oder die taktische Komponente stärker betont sein.



Ein paar Partner zum Dogfight dürften sich am Online-Himmel von Confirmed Kill stets finden lassen.

Confirmed Kill

Das wachsende Interesse an Online-Spielen veranlaßt Eidos zur Zusammenarbeit mit dem Internet-Spieleservice »Total Entertainment Network«. In »Confirmed Kill« sollen sich die Teilnehmer harte Luftkämpfe in Maschinen des Zweiten Weltkrieges liefern. Die Mehrspielerschlachten finden nicht in offenen Szenarien statt, sondern sind in Missionen aufgeteilt. Neben historisch authentischen Einsätzen sind auch fiktive Schauplätze geplant, und wem die nicht genügen, der darf sich noch eigene Auseinandersetzungen zimmern. Die Flugsimulation wird in feiner Super-VGA-Grafik präsentiert und für 3D-Beschleuniger optimiert. Günstige Gebühren des Anbieters sowie ein besonderes System bei der Punkteverteilung sollen vor allem Neulinge zur Teilnahme an dem Online-Spektakel reizen. Durch weit entwickelte Technologie mit Anleihen aus dem militärischen Bereich sollen aber auch alte Haudegen durchaus auf ihre Kosten kommen.

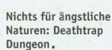
Flying Nightmares 2

Während der Vorgänger den 3DO-Besitzern vorbehalten war, droht jetzt auch PC-Spielern der fliegende Alptraum: »Flying Nightmares 2«, eine abwechslungsreiche Flugsimulation mit Strategie-Elementen, die eher unentschlossenen Naturen auf die Sprünge, besser gesagt in die Lüfte helfen soll. Wer sich bisher nur schwer entscheiden konnte, ob er nun lieber im Cockpit eines Hubschraubers oder eines Kampfflugzeuges Platz nehmen möchte, hat hier beide Fluggeräte in einem Spiel. Entweder düsen Sie in einer AV 8B Harrier 2 Plus durch die Gegend oder schrauben sich mit einem zweisitzigen AH-1 W Cobra-Helikopter in ungeahnte Höhen. Außer standesgemäßen Dingen wie hochauflösende Grafiken und virtuellem Cockpit erwarten Sie strategische Elemente, wenn Sie Ihr Talent als Teamkommandant unter Beweis stellen. Etwa indem Sie geschickt die Bodentruppen neu formieren, verstecken oder zurückziehen und, falls nötig, Verstärkung anfordern. PC- und Mac-User können sich im TCP/IP-Netzwerk gegenseitig zeigen, was eine Harke ist.

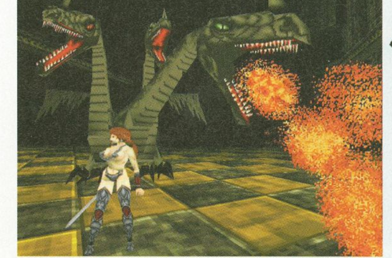
Deathtrap Dungeon

Fast schon ein Veteran in der Pipeline ist »Deathtrap Dungeon«. Bereits auf der Frühjahrs-ECTS 1996 gab es erste Bilder zu diesem 3D-Action-Adventure.

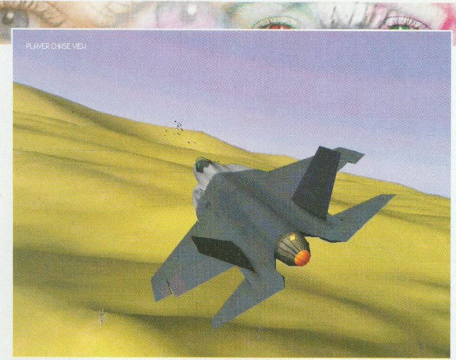




Nichts für ängstliche Naturen: Deathtrap Dungeon.



In den Dungeons hat die Heldin mit den Drachen nichts zu lachen.



Die X-32-Variante aus dem JSF-Programm auf ihrem »Jungfernflug« über Afghanistan.

Doch ganz so schnell scheint es mit dem Abstieg in die Dungeons nicht zu gehen. Immerhin sollen über fünfzig verschiedene Monstertypen zehn strapaziöse Level bevölkern. Die Gegner dürfen Sie dann wahlweise mit Magie oder roher Körperkraft beharken, wohingegen zahlreiche verzwickte Rätsel Ihr geistiges Potential fordern. Damit auch wirklich dauernd ordentlich was los ist, wurden zahlreiche Hindernisse und Fallen erdacht. Stimmungsvolle Lichteffekte sollen ein übriges für dichte Atmosphäre leisten. Das actiongeladene Abenteuer basiert auf den Fighting-Fantasy-Books von Brettspielprofi Ian Livingstone.

Da er mittlerweile auch Präsident von Eidos Interactive ist und somit höchstselbst über die Entwicklung wacht, lohnt sich das Warten auf das verspätete Spiel bestimmt nicht nur für die Fangemeinde seiner Werke.

J.S.F.

Mit »J.S.F.« ist Eidos der Zeit wieder weit voraus. Denn das »Joint Strike Fighter«-Programm der amerikanischen Regierung in Zusammenarbeit mit Lockheed-Martin befindet sich in der Realität gerade mal in der Anfangsphase. Auf Ihrem PC dürfen Sie bereits im Herbst mit der schwebeflugtauglichen X-32 ASTOVL und der X-35 auf Feindflug gehen. Vier Kampagnen über Afghanistan, Rußland, Korea und Kolumbien werden Ihnen ausreichend Gelegenheit bieten, sich von der Effektivität der US-Vorzeigeflieger selbst zu überzeugen. Da die SVGA-Grafik mit bis zu 1280 mal 1024 Pixel in High-Color glänzen will, werden die speziellen Fähigkeiten von MMX-Systemen ausgenutzt.



Die Treppen zu anderen Ebenen sind in Machine Hunter nicht leicht zu finden.

Machine Hunter

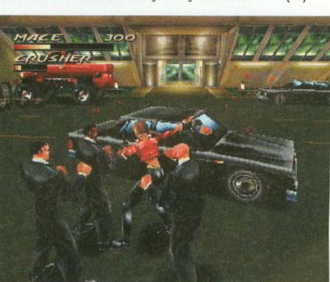
An Ikarions »Project Paradise« orientiert sich »Machine Hunter«. In diesem Actionspiel jagen Sie aus der Vogelperspektive Droiden. Die sind mit einem Virus infiziert und haben es seither satt, ständig niedere Dienste für die Menschen zu verrichten. Der Held muß verhindern, daß sich die Seuche weiter ausbreitet und soll durch 25 Abschnitte gelenkt werden. Nach und nach übernehmen Sie dabei jeweils Ausrüstung und Steuerung größerer, besiegter Gegner und sorgen so für verstärkte Wehrhaftigkeit der Spielfigur. Neben Einspieler-Leveln mit mehreren Etagen ist ebenfalls ein Deathmatch-Modus für bis zu acht Teilnehmer geplant.

Ninja

Die geheimnisvollen Schattenkämpfer üben seit jeher einen unwiderstehlichen Reiz auf Programmierer aus. Im Action-Adventure »Ninja« sollen Sie die Spielfigur durch zwölf 3D-Level lenken. Der Held verfügt über diverse Eigenschaften und kann diese ausbauen. Für Stamina- und Gesundheitspunkte muß er Schreine finden, die überall in den Abschnitten verteilt sind. Seine magischen Kräfte erhöhen sich mit der Anzahl besiegter Bösewichte. Das ganze Geschehen soll aus verschiedenen Kamerawinkeln zu sehen sein, die abhängig von Kampfsituation und Umfeld wechseln.

Fighting Force

Beim 3D-Beat'em-up »Fighting Force« dürfen Actionfreunde demnächst nicht nur die Fäuste, sondern auch Waffen sprechen lassen. Dennoch werden oft genug kraftvolle Rundumkicks gefragt sein, da sich meist gleich mehrere Gegner auf einmal aus verschiedenen Richtungen auf den Helden stürzen. Manche Kämpfer kommen ganz cool per Auto ins Szenario gefahren, und auch sonst ist einiges an netten Gags samt Einbeziehung der Umgebung eingebaut. Mit diversen Extrawaffen zum Einsammeln lassen sich die Angreifer nämlich gleich viel besser beeindrucken. Apropos Eindruck: Unsere ersten Eindrücke stammen zwar von der PlayStation-Version, aber auch die PC-Prügelfans dürfen sich auf zünftige Schlägereien freuen. **(ms)**

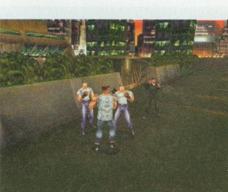


In Fighting Force fahren die Herren Schläger mit der Nobelkarosse zur Party.



Der tapfere Titelheld von Ninja läßt hier sprichwörtlich sein magisches Können aufblitzen.

Überall trifft der Schattenkämpfer auf bewaffneten Widerstand.



Statt »hoch die Tassen«, heißt es hier nur hoch die Fäuste.

Aktuell

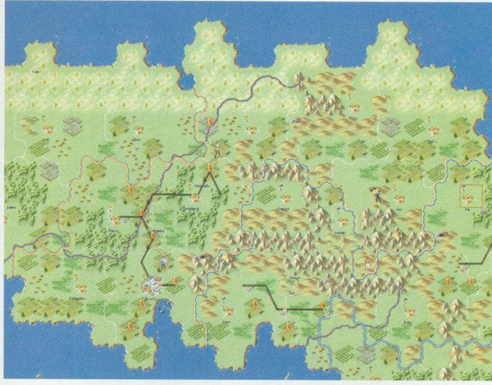

D.O.G
FiGhT fOr YouR LifE
jetzt erhältlich!
mörderische Waffen
abgewrackte Karren
gemeine Gegner
und jede Menge
ACTION
METALIZER
coming soon
http://www.funsoft-online.com
FUNSOFT
COMPACT disc CD-ROM PC
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 · Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 · Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
© 1997 Greenwood. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

Imperialismus

GRIFF NACH DER MACHT

Nachbarn werden bestochen, Gegner bedroht, geheime Briefe wechseln ihren Besitzer. Ein ganz normaler Schultag also? Mitnichten – SSI bringt Ihnen die hohe Schule des Regierens näher.

Wem »Civilization« zu komplex und »Risiko« zu simpel ist, der wird SSIs neuen Wurf mögen. Die kalifornische Mindscape-Tochter drängt nämlich vehement auf den Spielemarkt. Und genau darum geht es bei »Imperialismus«: Nicht nur wirtschaftlich, sondern auch militärisch und diplomatisch soll ausgerechnet Ihr Land die Herrschaft aller Nationen übernehmen. Deren gibt es insgesamt 23, die in sieben Hauptreiche und 16 kleinere Länder unterteilt sind. Bei jeder neuen Partie wird per Zufallsprinzip eine Phantasiewelt zusammengebastelt, in der Ihre Heimat fest vorgegeben ist. Jahr um Jahr lenken Sie nun die Geschicke des in quadratische Provinzen unterteilten Reiches. Neben der Länderzahl bleibt der Spielzeitraum immer der selbe – er erstreckt sich von 1814 bis 1914. Gerade in dieser Epoche gab es viele bahnbrechende Entwicklungen und Erfindungen, die die Menschheit bis heute prägen. »Bahnbrechend« ist hier durchaus wörtlich zu nehmen, denn allein die ersten Eisenbahnen ließen die Entfernungen gewaltig zusammenschrumpfen. Auch auf See sorgte die Dampfmaschine für Tempo. Waren Schiffe bis dahin stark von anständigem Wind in den Segeln abhängig, durften die Kapitäne nun auch bei Flaute kräftig Gas – respektive Dampf – geben. Durch das »Zusammenrücken« der Nationen mußten Politiker schnell umdenken und über den eigenen Tellerrand hinausschauen. Plötzlich hat nämlich beispielsweise die Stoffproduktion am anderen Ende der Welt sehr wohl Einfluß auf den eigenen Markt. Deshalb sollten Sie als erstes die eigene Wirtschaft ankurbeln. Es gilt, einen geeigneten Ort für die Hauptstadt zu finden, die stellvertretend für die eigene Ökonomie steht. Hier werden Fabriken errichtet, Arbeitskräfte ausgebildet und Güter hergestellt. Davon gibt es gleich 15, wobei man zehn in der freien Natur vorfindet. Die übrigen müssen Sie durch Weiterverarbeitung gewinnen – so



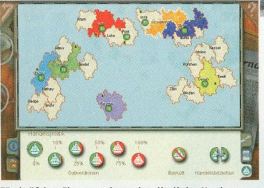
Auf der Hauptkarte (hier aus mehreren Einzelbildern zusammengesetzt) steuern Sie Ihre Spezialisten durch heimatliche Gefilde.



In der Hauptstadt malochen Ihre Arbeiter. Oben liegt die Schiffswerft, links davon die Universität.

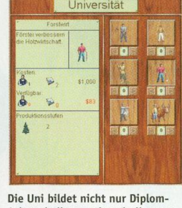


Wie damals bei Erichs Planwirtschaft: Per Menü gibt man den Fabriken eine schlichte Produktionsorder.



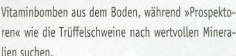
Für kräftige Finanzspritzen ist die liebe Konkurrenz sehr empfänglich.

Je größer Ihre Flotte ist, desto mehr Güter können Sie handeln.



Die Uni bildet nicht nur Diplom-Ackerschollenwendetechniker aus.

wird aus Arbeitskraft, Kohle und Eisen der Stahl, aus dem Sie wiederum Kanonen oder Eisenwaren produzieren können. Den größeren Teil Ihrer Rohstoffe beziehen Sie aus dem eigenen Land. An die Hauptstadt angrenzende Provinzen füllen die Lagerhäuser automatisch, alle übrigen Gebiete verlangen eine Bahnverbindung nebst Verladestation. Ingenieure verlegen die hierfür erforderlichen Gleise, B-auern rupfen Tomaten und andere Vitaminbomben aus dem Boden, während »Prospektoren« wie die Trüffelschweine nach wertvollen Mineralien suchen.



Handel und Wandel

Ihre Erzeugnisse stellen gleichzeitig die einzige Einnahmequelle dar. Da die Bevölkerung frecherweise keine Steuern zahlt, müssen Sie die heimischen Produkte auf dem Weltmarkt feilbieten. Auch umgekehrt wird ein Schuh daraus – so dürfen Sie ebenfalls in die Käuferrolle schlüpfen. Die Preise sind vorgegeben, ändern sich aber mit Angebot und Nachfrage. Nationen, mit denen man viel handelt, sind schon bald wohlgesonnene Partner – also muß man sehr wohl bedenken, wem man etwa die heißbegehrte Baumwolle zukommen läßt.

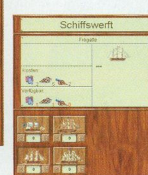
Auch diplomatisch sollten Sie einiges auf dem Kasten haben. Neben den genreüblichen Friedensverträgen, Verteidigungsabkommen und Nichtangriffspakten dürfen Sie auch Handelskontrakte unterschreiben. Vor allem mit Subventionen in harten Dollars kann man Einfluß auf andere Länder nehmen. Kleinere Reiche werden so zu Satellitenstaaten oder schließen sich gar Ihrer glorreichen Nation an. Allerdings behalten die Völker auch im Auge, was Sie mit anderen Ländern anstellen. Ist etwa Staat A mit Reich B befreundet, mit dem Sie gerade einen Krieg angezettelt haben, können Sie sehr schnell auch A gegen sich aufbringen.

Aggressiv veranlagte Zeitgenossen dürfen auch in die Generalsuniform schlüpfen und ihre Truppen ausschwärmen lassen. Das mißfällt nicht nur dem Angegriffenen, sondern auch dem Rest der Welt. Hinzu kommt, daß Infanterie, Reiterei und Artillerie sehr kostspielig sind, so daß man einen Krieg wirklich nur als letztes Druckmittel einsetzen sollte. Kommt es zu Kämpfen, wechselt Imperialismus auf eine taktische Karte, wo Sie Ihre tapferen Mannen rundenweise über das virtuelle Schlachtfeld scheuchen.

Neben Partien gegen den Computer sind politische Auseinandersetzungen mit Freunden möglich. Außer Internet- und Direktverbindungen ist auch ein »Hot Seat«-Modus für die kommende Version geplant. **(md)**



Das Depot ist für die frischen Truppen zuständig.



Wir basteln uns ein Schiff.

Praktische Erfindungen sind zwar teuer, machen das Leben aber gleich viel leichter.

Die Zeitung informiert über das aktuelle Geschehen – Lesen bildet bekanntlich.

Und seid ihr nicht willig, so brauchen wir Gewalt: Eine taktische Schlacht entbrennt.

IMPERIALISMUS – FACTS

- **Hersteller:** SSI/Mindscape
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Juli '97
- **Besonderheiten:** Zufällig generierte Spielwelt; Diplomatie, Wirtschaft, Militär; komplexes Wirtschaftssystem.

→ Alle Musik-TV F

Jetzt macht ihr die

Hier spielt die Musik: Mit dieser funtastischen Software gelangt Ihr spielerisch in kürzester Zeit zum begeisternden Musik-Video. In einer Qualität, die sich sehen und hören lassen kann. Da werden Eure Freunde Augen machen!



Einfacher geht's nicht: Perfekt aufeinander abgestimmte Sounds, Videos, Animationen und Effekte warten nur darauf von der Kette gelassen zu werden. Einfach kurz anhören bzw. angucken, auswählen und per Drag and Drop auf die gewünschte Ton- oder Videospur ziehen. Und in weniger als 10 Minuten ist Dein persönlicher Hit-Clip vorführbereit!

Pazifik Admiral und Panzer General III D

KAMPF AN ALLEN FRONTEN

Für Strategen wird der Herbst heiß: SSI setzt mit »Pazifik Admiral« die »Five Stars Series« fort. Außerdem sollen bald dreidimensional animierte Panzer durchs kriegsgebeutelte Europa rattern.



Nomen est omen: Pazifik Admiral bietet nicht nur Landschlachten, sondern vor allem Seegefechte.

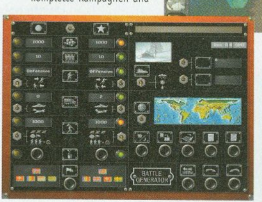
Vor geraumer Zeit hat SSI mit »Panzer General« und dem Nachfolger »Allied General« das rundenbasierte Hexfeldgenre neu belebt. Realistische, aber leicht verständliche Regeln, umfangreiche Truppentypen und die praktische »Undo«-Funktion ließen Feldherrenherzen höherschlagen. Nach Ausflügen in die Märchenwelt (»Fantasy General«) und ins All (»Star General«) wird die sogenannte »Five Stars Series« nun mit »Pazifik Admiral« beendet.

Das neueste Werk ist äußerst wasserlastig, Schiffe spielen diesmal den Hauptpart. Im Gegensatz zur Allied- beziehungsweise Panzerversion, wo die Pötte lediglich als Unterstützungseinheiten auftauchten, kann man Marineeinheiten jetzt auch selbst aufstellen. Flugzeugträger, die zuvor gänzlich fehlten, haben eine sprichwörtlich tragende Funktion. Sie bilden als fahrende Flugplätze das Rückgrat der verschiedenen Flotten und lösen damit die mittlerweile veralteten Schlachtschiffe ab. Große Kähne erstrecken sich sogar über mehrere Hexfelder. Ein weiterer Unterschied zu den »normalen« Einheiten ist, daß Treffer unterschiedliche Folgen haben. Während ein Panzer sofort in die Binsen geht, kann der Kapitän eines Stahlriesen zunächst an Bord bleiben: Bevor ein Schiff sinkt, fallen nach und nach einzelne Abteilungen aus(einander). So können etwa Maschinenraum oder Steuerzentrale und bei Trägern das Flugdeck zerstört werden.

Pazifik Admiral liefert zwei komplette Kampagnen und voraussichtlich 26 einzelne Szenarien. Das erste beginnt bereits im Jahre 1936. Während der unselige kleine Mann mit dem charakteristischen Oberlippenbart noch von der »Kornkammer« Ukraine träumt, sind die Japaner schon weiter: Sie greifen in diesem Jahr die »Reisschüssel« China an. Wahlweise übernehmen Sie die Seite der Alliierten oder der Japaner. Während die Asiaten bei andauernden Erfolgen sogar bis San Francisco kommen und die Metropole nebst Golden Gate Bridge erobern können, müssen die Amerikaner in ihrer letzten Mission Japan besetzen – jedoch ohne atomare Hilfe. Die einzelnen Aufträge bauen aufeinander auf. Das bewährte Prinzip wurde beibehalten, mit den überlebenden Truppen des vorherigen Szenarios ins neue zu starten – inklusive der erreichten Erfahrungsstufen. Zum Beispiel muß sich Ihre Flotte an eine Insel herankämpfen, die feindlichen Schiffe unter die Wasseroberfläche schicken und Verteidigungsstellungen auf dem Festland ausschalten. Ist dies gelungen, beginnt das nächste Szenario. Darin krabbeln Ihre gerade eben angelandeten Soldaten aus dem feuchten Sand und rücken ins Innere des Eilands vor, um die strategischen Punkte einzunehmen. Zerstörer, Schlachtschiffe oder Flugzeugträger können keineswegs einfach bis zur Küste rauschen. Da die Gewässer hier eher Surfbrett-Tiefe haben, müssen Ihre Mannen wohl oder übel auf schwach gepanzerte Landungsboote umsteigen – »D-Day« läßt grüßen. Um die geographischen Verhältnisse zu wahren (schließlich bietet das pazifische Gebiet viel Wasser, aber kaum Land), sind Inseln bei Seeschlachten nur wenige Hexfelder groß. Sobald die Invasion beginnt, schaltet das Spiel auf einen anderen Maßstab um – jetzt besteht das umkämpfte Land aus zahlreichen Sechsecken. Wie bereits bei den Vorgängern sind »Nebenländer« mit von der Partie (etwa Großbritannien, China oder die Philippinen), deren Schicksal man mit in die Hand nehmen muß.

SSI spendiert dem jüngsten Sproß der Fünferserie einen Editor. Da er auch die Szenarien und Einheiten aus Panzer- und Allied General enthält, lassen sich Phantasieschlachten im Stile von »was wäre wenn« durchspielen.

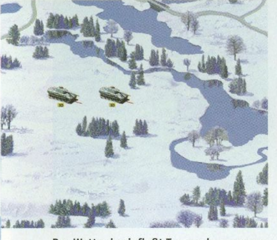
Per Karten-Editor kann es passieren, daß ...



... die »Bismarck« gegen die »Yorktown« antritt oder ...

... Deutschland plötzlich über Flugzeugträger verfügt.





Rumpelnde Ungetüme reißen das friedliche Dorf jäh aus seinem Schlummer (»Panzer General III D«).

Das Wetter beeinflußt Truppenbewegungen – Panzer haben nun mal keine Kufen.

So verlegt der Experimentierfreudige die japanische Flotte ins Mittelmeer, während die deutsche Marine kurzerhand Flugzeugträger erhält.

Panzer General III D

Da Spielefirmen scheinbar nur schlecht auf zwei Beinen stehen können, setzt SSI neben Pazifik Admiral und »Imperialismus« (Preview in diesem Heft) auf ein drittes: »Panzer General III D«. Die Grafik rundenweiser Strategiewerke sieht neben der Echtzeitkonkurrenz oft alt aus. Um das flache Antlitz von Panzern, Artillerie und Fliegern aufzupolieren, hat man ihnen daher eine dreidimensionale Form verpaßt. Auch am Gelände waren die kalifornischen Grafiker emsig: Sie griffen sogar zu Pinsel und Wachsmalstift und zeichneten die Landschaften von Hand. Große Städte sind mit ihren Wahrzeichen bestückt: Über den Dächern von Paris prangt die Spitze des Eiffelturms, die Tower Bridge überspannt die dahinplätschernde Themse. Zudem hinterlassen Explosionen Krater oder Brände – und sorgen für Jubelausbrüche der ortsansässigen Zivilisten. Die realistischere Darstellung liefert denn auch ein »Ich bin mittendrin«-Gefühl. Eine wichtige Aufgabe kommt den Offizieren zu. Sie nehmen durch ihre Persönlichkeit Einfluß auf Moral und Kampfkraft der eigenen Kämpen. Im Gegensatz zu den zweidimensionalen Tanks aus Panzer General sind die 3D-Kollegen auch waffentechnisch aufgepäppelt worden: Ihre Geschütze nehmen jetzt bis zu zwei Felder entfernte Ziele aufs Korn.

Ist Panzer General III D in die Läden gerollt, dürfen Sie sich durch vier Kampagnen mit etwa 36 Szenarien vorkämpfen. Wie beim Salzwasserbruder Pazifik Admiral wird es auch hier einen Schlacht-Generator geben, mit dem Bastler sich eigene Missionen zusammenpfriemeln können. Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Mehr-Spieler-Funktion. Über Internet oder lokales Netzwerk läßt sich so manch lange Freundschaft ganz abrupt beenden. **(md)**

PAZIFIK ADMIRAL – FACTS

- **Hersteller:** SSI/Mindscape
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Zahlreiche Szenarien auf beiden Seiten; Missionen gehen ineinander über; Editor; Schiffe können gekauft werden.

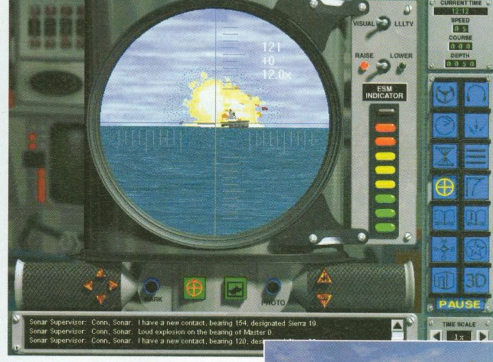
PANZER GENERAL III D – FACTS

- **Hersteller:** SSI/Mindscape
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Dreidimensionale Einheiten; handgezeichnete Landkarten; Offiziere beeinflussen Truppen; Editor.

688(I) Hunter/Killer

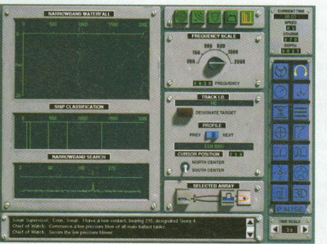
JÄGER IM WELTMEER

Unterwassertaktiker aufgepaßt! Die Simulationsprofis von »Jane's« entführen Sie in diesem Herbst in die Tiefen der See.



Und es hat »Rumms« gemacht ....

Man sieht sie nicht, hört sie schlecht, und trotzdem sind sie da. Atom-U-Boote sind nach wie vor eine ernstzunehmende Größe im Kriegsalltag. Je nachdem, mit welchen Waffensystemen die stählernen Särge bestückt sind, eignen sie sich als Konvoijäger genauso gut wie als nukleare Abschußrampe. Doch mit den forschen Kriegern früherer Tage haben moderne Tauchboote nicht mehr viel gemein. So erreichen ballistische U-Boote locker die Wasserverdrängung eines Flugzeugträgers aus dem Zweiten Weltkrieg. Ein Grundprinzip gilt aber heute noch wie ehedem: die Unsichtbarkeit. Besser wäre es, von Unhörbarkeit zu sprechen, denn durch Geräusche verrät man seine Position unter Wasser. Mit aufwendigen Sonaranlagen versucht man den Gegner zu orten, während spezielle Gummischichten auf der Außenhaut die eigene Erfassung erschweren sollen. Wie spannend das ewige Katz- und Mausspiel unter dem Meer sein kann, wissen Leser von Tom-Clancy-Romanen sehr genau. In Electronic Arts' »688 (I) Hunter/Killer« können Sie auch ohne Kenntnis dieser Techno-Thriller am packenden Geschehen teilnehmen.

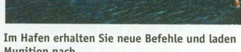


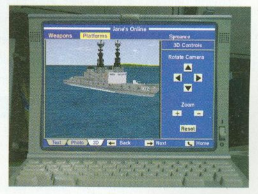
Die Analyse sämtlicher Sonardisplays verlangt selbst den Experten einiges ab.



Alles klar am Sonar!

Bei der Entwicklung haben die Programmierer gegen den aktuellen Trend die akkurate Simulation eines Atom-U-Bootes vor grafisches Blendwerk gesetzt. Die Topographie sämtlicher Weltmeere wurde nach Satellitendaten generiert. Daneben müssen über ein Dutzend Positionen im Boot gemeistert werden. Die meiste Zeit dürften Sie vor dem »Wasserfall-Display« der Sonarstation verbringen, um schlußendlich über die erfaßten Geräuschspektren Freund von Feind und Fisch zu unterscheiden. Einmal geortet, erfordert die Auswahl des richtigen Waffensystems Ihre Aufmerksamkeit. Harpoon- oder Tomahawk-Raketen richten sich gegen Überwasserziele, und eine Riesenauswahl an Torpedos beschäftigt gegnerische U-Boote. Wurden diese abgefeuert, lassen sich letztere über eine Drahtverbindung fernsteuern. Dabei verfolgen Sie den Weg des Fisches auf dem Sonar und ändern bei Bedarf den Suchmodus oder aktivieren den Schadensbringer in günstiger Position. Was wäre eine »Jane's«-Simulation ohne passendes Begleitmaterial? Über das Handbuch ist bislang recht wenig zu sagen, da es sich noch in der Produktion befindet. Dafür durften wir schon mal einen Blick in die Online-Datenbank werfen. Hier finden sich sämtliche im Spiel vorkommenden Boote und Flieger mit zahlreichen Detailangaben und Fotos. Auch die Technik wird innerhalb des Bootes ausführlich und mit farbigen Skizzen erläutert. Bleibt zu hoffen, daß Electronic Arts dieses interessante Feature für die geplante deutsche Version auch adäquat übersetzt. Denn der technische Terminus verlangt sehr gute Englischkenntnisse. Bis zum 3. Quartal müssen wir uns noch mit dem Stapellauf gedulden. (mic)


Im Hafen erhalten Sie neue Befehle und laden Munition nach.



Im »Jane's«-Nachschlagewerk erfahren Sie Dinge, die Sie niemals wissen wollten.

688(I) HUNTER/KILLER – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** U-Boot-Simulation
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Realistische Erfassung und Berechnung der Feuerleitlösung; ausführliche »Jane's«-Enzyklopädie; weltumspannendes Spielgebiet modelliert nach Satellitendaten.

SIE BRAUCHEN JETZT
GANZ DRINGEND
EINEN GUTEN FREUND...



Samt und Rosen

DUNGEON KEEPER FÜR EINEN NEUEN ABONNENTEN

PC PLAYER

Denn für einen neuen Abonnenten – egal ob für PC PLAYER oder PC PLAYER plus – gibt's von uns einmal die nervenaufreibend spannende Echtzeit-Simulation „Dungeon Keeper“ umsonst. Während Sie sich dann nächtelang mit dem Ausheben unterirdischer Verliese, dem Anwerben eigener Monster-Armeen und dem Zerschmettern allzu wagemutiger Helden beschäftigen, kann sich Ihr Freund jeden Monat auf die neuesten Game-Tests freuen. Auf Tips & Tricks, Komplettlösungen und spannende Hintergrundinfos aus der ganzen Computerspiele-Szene.

Und natürlich auf die 15%, der er mit jedem Heft spart.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

VERFLUCHT, NOCH EINS!

Obwohl sich Virgins letztes Zeichentrick-Adventure »Toonstruck« trotz guter Qualität nicht gerade als Kassenschlager entpuppte, wird schon fieberhaft am nächsten Projekt gearbeitet: **»Baphomets Fluch 2«**. Darin ist Nico, die attraktive Journalistin aus dem ersten Teil, einem Drogenring auf der Spur. Während der Recherchen fällt ihr ein mysteriöses Objekt aus der Zeit der Mayas in die Hände, das zuerst nichts mit ihrem Fall zu tun zu haben scheint. Es stellt sich jedoch heraus, daß es sich um ein magisches Artefakt und – zu allem Übel – auch noch um das Eigentum des Anführers besagter Drogenschmuggler handelt. Damit ist der Ärger natürlich vorprogrammiert. Unserer rasenden Reporterin wird die ganze Geschichte bald zu heikel, und sie zieht George, ebenfalls vom letzten Spiel bekannt, zu Rate. Beide stürzen schnell immer tiefer in ein Abenteuer um die Geheimnisse und die Magie der Mayas. (vs)

Während der Einheimische wenigstens ein Boot hat, muß George einen ausgedehnten Spaziergang unternehmen.

◀ Pfui Spinne: Die Bösewichter hetzen dem gefesselten George eine Tarantel auf den Hals.

BAPHOMETS FLUCH 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Virgin
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	September '97

Welche düstere Verschwörung findet wohl am Fuße dieser Pyramide statt?

LANGSAM DÄMMERT'S ...

Auch wenn Lästerzungen es gerne behaupten: Luther, der gestaltwandelnde Sohn der Hexe Scotia, wird nicht in den tiefen Kerkern von Westwood gefangengehalten. Schließlich will ihn das Softwarehaus auf der E3 dem breiten Publikum vorstellen. Anschließend soll **»Lands of Lore – Götterdämmerung«** tatsächlich »schon« im September in den Läden stehen. Leser und Spieletester dürfen gleichermaßen gespannt sein, denn stimmt die Volksweisheit »Was lange währt, wird endlich gut« tatsächlich, erwartet uns ein Rollenspiel der Spitzenklasse. Und das gerade in einer Zeit, in der Spieleherstellern das gesamte Genre eher wie ein ungeliebtes Stiefkind behandelten. Westwood geht im Hinblick auf den Markt Kompromisse ein: So enthält das Spiel mehr Action-Elemente als sein Vorgänger, um auch bei der breiten Masse Anklang zu finden. Deutlich wird dies zum Beispiel an den spektakulären Grafiken, die sich deutlich von der trockenen, verstaubten Eintönigkeit der Konkurrenz abheben. Sowohl Lebewesen als auch Schauplätze werden aus einer Mixtur von echtzeitberechneten Sequenzen und fertigen Animationen dargestellt. Das schafft Atmosphäre, weil es finsteren und freundlichen Kreaturen eine noch nie dagewesene Lebendigkeit schenkt. Obendrein zeichnen sich alle herumwuselnden Personen durch eigene Intelligenz aus: Sie ziehen sich auch schon mal zurück, um Hilfe zu holen, oder kämpfen Seite an Seite mit anderen Rassen, um so bessere Aussichten auf einen Sieg zu haben. (vs)

LANDS OF LORE 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Westwood
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	September '97

Sowohl das Aussehen der Gegner als auch die Umgebungsgrafik setzen neue Maßstäbe für ein Rollenspiel.

KAMPF DER BLECHEIMER

In einem Universum, das dem der Battletech-Saga ähnelt, kämpfen Sie mit riesigen Kampfrobotern, den **»Metalizern«**, gegen das bösartige Volk der B'cyker. Die neuartige Spielidee von Greenwoods aktuellem Strategiespiel wird hierzu echtzeit- und rundenbasierte Spielelemente verbinden. Es sollen 20 verschiedene Kampfmaschinen zur Verfügung stehen, die wiederum mit 13 verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet sind. Die großen Schlachten toben aller Voraussicht nach in über 35 Szenarien und auf unterschiedlichen Geländetypen wie Schnee und Eis, Wald und Wiese, Wüste oder Berg. Außerdem sollen 60 Minuten Zwischensequenzen, alle von professionellen Schauspielern gespielt, zum Kauf anregen. (vs)



In den Zwischensequenzen wird Ihnen der nächste Einsatz erklärt.

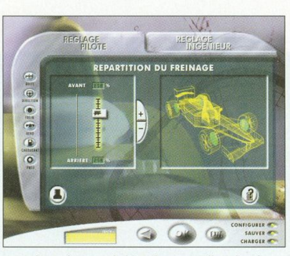
METALIZER – FACTS	
▶ Hersteller:	Greenwood
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	August '97

EIN PLATZ AUF DEM TREPPCHEN

Ubi Soft will es allen recht machen: Mit **»F1 Racing«** sollen sowohl die Tüftler wie auch die Möchtegern-Rennfahrer auf ihre Kosten kommen. Wie beim Konkurrenten von Psygnosis sind die Hardware-Voraussetzungen enorm, eine 3D-Grafikkarte muß auf jeden Fall im Rechner stecken. Belohnt wird das mit einer hochauflösenden Grafik, vier verschiedenen Fahrperspektiven und fernsehübertragungsreifen Wiederholungen. Zwar hat Ubi Soft nur die '96er Lizenz ergattern können, eine Kooperation mit dem Rennstall Renault soll jedoch für hohe Realitätsmaßstäbe sorgen. Die Boxenstrategie muß genauso festgelegt werden wie die Reifentemperatur und die Fahrwerkeinstellungen. Mehrere Schwierigkeitsstufen werden den Spieler jedoch behutsam an die Materie heranführen. Zwei Spieler sollen sich per Splitscreen messen können, bis zu acht dürfen im Netzwerk um Plazierung und Weltranglistenpunkte kämpfen. (ab)



Ein Williams-Renault behauptet sich gegen einen Flitzer von Ferrari – Duelle wie im echten Leben.



Das Fein-Tuning entscheidet über wertvolle Sekunden.

F1 RACING – FACTS	
▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	September '97

Schöner Golfen



◀ Wer viele Fenster öffnet, sollte auch viel Speicher besitzen.

Wie im richtigen Leben: Die Übung macht den Meister.

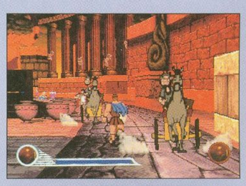
Der Name Vance Cook steht für Qualität: Er war der Chef-Designer der Referenz-Golfsimulation »Links LS«. An **»Sierra Golf«** werkelt er nun mit dem festen Willen, sich selbst zu übertreffen. Er verspricht schönere Grafik, einen schnelleren Bildaufbau und noch mehr Optionen. Neben dem bekannten »Tri-Click-System« wird auch ein »True Swing« eingebaut sein, den der Maus-Golfer nach eigenen Wünschen kalibrieren darf. Alle Aspekte des Golfers, der Kurse und der Wetterbedingungen können genauso wie mehr als ein Dutzend verschiedene Spielarten eingestellt werden. Mehrere Kamerawinkel sorgen für optimalen Überblick über das gesamte Geschehen.

Fest steht hingegen noch nicht der deutsche Titel. Während das Produkt in den Staaten als »Front Page Sports: Golf« erscheinen wird, hat sich Sierra Deutschland noch nicht auf einen endgültigen Namen einigen können. (ab)

SIERRA GOLF – FACTS	
▶ Hersteller:	Sierra
▶ Genre:	Sportspiel
▶ Termin:	August '97

VOM BODYBUILDER ZUR GOTTHEIT

Wie schon so mancher Disney-Held vor ihm, bahnt sich auch »Hercules« seinen Weg vom Buch übers Kino auf den PC. Mit einer Mischung aus Jump-and-Run und Adventure-Elementen versucht Disney Interactive, ein Spiel für die ganze Familie zu schaffen. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der vor Muskeln strotzende Hüne hat sich in den verhältnismäßig kleinen Kopf gesetzt, einen Platz in der Runde der Götter einzunehmen. Um diesen wenig bescheidenen Plan zu realisieren, muß er jedoch viele Abenteuer in der Welt der Sterblichen, der Welt der Götter und der Unterwelt bestehen. Da uns allen bekannt ist, welche besonderen Qualitäten die meisten »Spiele zum Film« aufweisen, warten wir alle gespannt auf den Erscheinungstermin im Herbst. (vs)



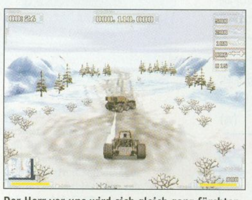
Hercules erlebt ein Rennen der anderen Art.

HERCULES – FACTS	
▶ Hersteller:	Disney Interactive
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	November '97

HUNDEFUTTER

Heutzutage bringen Spielhallen den frustrierten Durchschnittsbürger allenfalls um seinen kargen Monatslohn. Ein Besuch in den Arcarde-Höllen der Zukunft kostet allerdings manch einen unvorsichtigen Zocker schnell das Leben. Das behauptet zumindest die Pressemitteilung zu **»D.O.G.«**. So man diesem interessanten Zettel aus dem Hause Greenwood trauen kann, heißt die Währung der zukünftigen Spieler »lebenswichtige Organe«. Steigen also auch Sie in die futuristischen Automaten ein und opfern Sie Leber, Milz, Gehirn oder was Sie sonst gerade nicht brauchen. Sollten Sie nämlich alle rund 50 Level des Spiels überleben, winken Ihnen 1 Million Credits als Belohnung. Das einzige, was Sie für diesen Batzen Geld tun müssen: in frisierten Rennkisten durch dreidimensionale Landschaften düsen. Und nebenbei probieren Sie einfach ein gutes Dutzend interessanter Waffen an über 20 verschiedenen Gegnern aus. Klingt einfach? Ist es auch: Laut Spielhersteller lassen sich die Missionen nämlich in drei Kategorien einteilen: Finden und Bergen, Zerstören und schließlich Eliminieren. Na? Ist das nichts?

(vs)



Der Herr vor uns wird sich gleich ganz fürchterlich erschrecken.

D.O.G. – FACTS	
▶ Hersteller:	Greenwood
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Juni '97

BATTLE ISLE 3D

INCUBATION – FACTS	
▶ Hersteller:	Blue Byte
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	4. Quartal '97

Ein rundenbasiertes Strategiespiel à la »Battle Isle« ist nicht mehr zeitgemäß? Blue Byte will uns eines Besseren belehren. **»Incubation«** spielt auf einem entfernten Planeten, der von Aliens besetzt wurde. Ein Platoon von Soldaten muß sich durch die Level kämpfen und dabei Erfahrungspunkte sammeln, die sie für die immer härteren Aufgaben auch bitter benötigen. In Incubation wird die Grafik-Engine aus »Extreme Assault« zum Einsatz kommen, doch trotz 3D und transparenten Explosionen wird rundenweise gezogen. Parallelen zu »Jagged Alliance« sind kaum zu übersehen, im Netzwerk werden sich die Spieler gegenseitig niedermetzeln können. **(ab)**



Der Flammerwerfer heizt den Aliens ganz schön ein ...

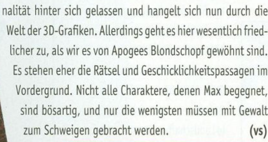
... doch diese wissen sich zu wehren.





DIE RACHE DER GERÄCHTEN

Das schon auf dem C64 beliebte »Monetzuma's Revenge« bekommt tatsächlich einen Nachfolger. Robert Jaeger, amerikanischer Gründer von Utopia-Technologies und Entwickler des besagten Jump-and-run-Klassikers, entwickelt nun für Software 2000 **»Montezuma – Fluch der Azteken«**. Titelheld Max ist wieder mit dabei, jedoch in ganz neuem Gewand. Ähnlich wie Genrekollege »Duke Nukem« hat auch Max die schnöde Zweidimensionalität hinter sich gelassen und hangelt sich nun durch die Welt der 3D-Grafiken. Allerdings geht es hier wesentlich friedlicher zu, als wir es von Apogees Blondschopf gewöhnt sind. Es stehen eher die Rätsel und Geschicklichkeitspassagen im Vordergrund. Nicht alle Charaktere, denen Max begegnet, sind bösartig, und nur die wenigsten müssen mit Gewalt zum Schweigen gebracht werden. (vs)





Wenn Sie gar nicht anders spuren, gibt Max den Inselbewohnern schließlich doch die Faust zu schmecken.

Die Grafik-Engine von Montezuma – Fluch der Azteken erinnert einen Hauch an eine Mischung aus Tomb Raider und dem indizierten Quake.

MONTEZUMA – FACTS

▶ **Hersteller:**	Software 2000
▶ **Genre:**	Action-Adventure
▶ **Termin:**	November '97

Wenn er sich jetzt nicht ▶ konzentriert, macht der Rote Baron gleich unangenehme Bekanntschaft mit der Architektur des frühen 20. Jahrhunderts.

REBELLION IM ALL

»Leviathan – The Tone Rebellion« ist das neue Werk der Logic Factory und verspricht, ein Strategiespiel der phantastischen Art zu werden. Nachdem sich deren Erstlingswerk »Ascendancy« über 250 000 Mal verkaufte, versuchen sie nun erneut, einen Volltreffer zu landen. Nach Aussagen von Firmenmitbegründer Todd Templeman handelt es sich sogar um die Art Spiel, von dem die Programmierer selbst schon seit langem träumten. Das möchte der von Natur aus mißtrauische Spieletester nur allzu gerne glauben, zumal auch die Grafik den Eindruck erweckt, tatsächlich einem Traum entsprungen zu sein.

Ebenso bizarr wie die Grafik ist die Geschichte: Das friedliche Volk der »Floater« lebte auf einem abgelegenen Inselplaneten und richtete sein ganzes Leben auf den Abbau von »Tone«, dem Allzweck-Energiespender, aus. Ihr ruhiges Dasein sollte jedoch nur von kurzer Dauer sein: Ein riesiges Monster namens Leviathan vernichtete ihren gesamten Planeten. Nur vier Gruppen der Floater überlebten die Katastrophe und versuchen nun, sich andernorts im Universum niederzulassen. Die sogenannten Beschützer, Lebensspender, Mystischen und Zufluchtgebenden rangeln dabei um die Kolonisierung von 15 bis dato unbewohnten Inselwelten. Der Spieler hilft einer der Gruppen in gewohnter Echtzeitmanier. (vs)

LEVIATHAN – FACTS

▶ **Hersteller:**	Logic Factory
▶ **Genre:**	Strategie
▶ **Termin:**	August '97

Die Spielgrafik von Leviathan – The Tone Rebellion wirkt äußerst abstrakt.

CROC O'LEDER

Die schnuckelige, kleine Insel der lieben Gobbos wird von dem bösen, bösen Magier Baron Dante heimgesucht. Dieser verflucht all die drolligen, putzigen Spaßvögel, die das wundersame Eiland mit ihrer Anwesenheit beglücken. Um die armen Kreaturen von dem üblen Fluch zu befreien, muß natürlich ein herzallerliebster Held gefunden werden. Und wie es der Zufall will, gibt es ein nettes Krokodil mit dem Namen **»Croc«**, das sich dieser Aufgabe freiwillig stellt. Die wandelnde Handtasche läuft, hüpft und schwimmt also durch über 40 dreidimensionale Level, die stark an den »Arbeitsplatz« eines italienischen Klempners erinnern. Allerhand zuckersüßes Kroppzeug lauert erwartungsgemäß in den grünen Wäldern, dunklen Höhlen und heißen Vulkanen. Mit von der Partie sind natürlich auch unzählige Bonuslevel. Hoffen wir also, daß sich in der Zukunft keiner den Magen an zuviel Zuckerwatte und Lebkuchen verdirbt. (vs)

CROC – FACTS

▶ **Hersteller:**	Electronic Arts
▶ **Genre:**	Geschicklichkeit
▶ **Termin:**	September '97

BLAUE FÜRSTEN UND ROTE BARONE

◀ Da freut sich der Großvater: Ganz relaxt geben sich hier die beiden deutschen Fliegerasse Ernst Udet und Bruno Loerzer.



Luftkampf auf die ursprüngliche Art: Keine unpersönlichen Wärmelenkraketen, die anonyme Opfer verfolgen, kein Radar, das beim Aufspüren von Feindgeschwadern hilft. Statt dessen: klapprige Doppeldecker, ratternde Maschinengewehre und erbitterte Zweikämpfe. »Red Baron 2« soll Ihnen einen Einblick in das Pilotenleben während des Ersten Weltkrieges schenken, als Männer noch Männer und Feindbilder noch Feindbilder waren. Natürlich wird sich das Ganze vor einem geschichtlich hochkorrekten Hintergrund abspielen. John Bruning, Historiker im Dynamix-Entwicklerteam, wälzte sich durch unzählige Bücher, um die damaligen Begebenheiten tunlichst originalgetreu wiedergeben zu können. Aber nicht nur stimmige Landkarten und authentische Fliegertrupps sollen diese Simulation auszeichnen. Auch die physikalischen Flugeigenschaften der alten Doppeldecker will Dynamix so realistisch wie möglich darstellen. Die Treffer an der eigenen Maschine wie auch an allen Feindflugzeugen soll das Programm zum Beispiel exakt bestimmen: Wenn »nur« ein Flügel durchsiebt wurde, hat das ganz andere Auswirkungen als ein komplett zerschossenes Seitenruder. Die computergesteuerten Piloten werden ebenfalls mit diesen erschwerten Bedingungen zu kämpfen haben. Insgesamt soll es voraussichtlich 40 Flugzeuge geben, von denen Sie rund 20 fliegen dürfen. Es wird jedoch Ihnen überlassen bleiben, ob Sie diese Vielzahl für richtige Kampfeinsätze oder einfache Dogfights nutzen. (vs)

RED BARON 2 – FACTS

▶ Hersteller:	Sierra
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	September '97



Baden verboten: In diesem Fluß soll es auch ein paar Krokodile geben.

Die dreidimensionale Spielumgebung erinnert stark an Mario 64.

Gratis: Ihr Soforteinsti
T-Online inkl. Freieinh

Jetzt sofort in T-Online einsteigen! Titel-CD einlegen, online anmelden und durchstarten mit T-Online und Internet!



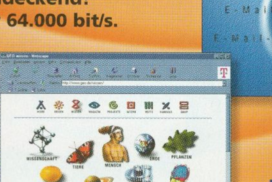
T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt!



T-Online jetzt schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s.



T-Online ist internetter

Sensationell komfortabler Internet-Zugang – und mehr: z. B. echtes Onlinebanking und das größte deutschsprachige Online-Angebot!

T-Online ist vielfältiger

Wechseln Sie nach Lust und Laune einfach zwischen nationalen und internationalen Online-Welten, entdecken Sie Unzähliges zu allen Themen des Lebens, und lassen Sie sich einfach vom Sinn und Unsinn dieses atemberaubenden Mediums verführen.

ieg in
eiten auf der Heft-CD!

T · · Online ·

Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie mit der speziellen Sofortanmeldesoftware in wenigen Minuten die ganze Welt des Internet und mehr erkunden. Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- Ganze 10,– DM Freieinheiten für T-Online auf der Titel-CD für Ihren Sofort-Einstieg: Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.
- 10 Tage keine Grundgebühr.
- Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!
- Die neue T-Online-Software für die schnellen Zugänge (33.600 bit/s) erhalten Sie kostenlos nach Ihrer Anmeldung!





Wenn Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es per Telefon: 01 80/5 67 28 28 oder schicken Sie den Coupon an:

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur



Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC! Für Windows. Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Komplettsoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle.

24h Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

T · · Online ·

Bestellcoupon: Modem inkl. Gratis-Software

Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr.: 5866).

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software für nur 169,- DM (für Windows, Best.-Nr. 4505).

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:
❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

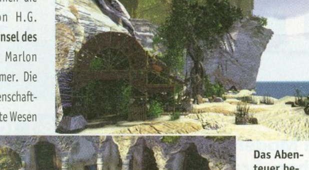
Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 087L

INTELLIGENTE BESTIEN

Erst letztes Jahr erschien die Neuverfilmung von H.G. Wells' Roman **»Die Insel des Dr. Moreau«** mit Marlon Brando und Val Kilmer. Die Geschichte des finsteren Wissenschaftlers, der aus Tieren intelligente Wesen machen will, dient auch als Vorlage für ein Adventure aus dem Hause Psygnosis. Sie schlüpfen in die Rolle des Edward Parker, der auf einer tropischen Insel Schiffbruch erleidet und bald den ihn völlig faszinierenden Dr. Moreau und seinen dunklen Geheimnisse kennenlernt. Der Spieler soll sich in der gerenderten Grafik völlig frei bewegen dürfen. Besonders gelungen wird die Interaktion mit den vielen Charakteren sein, die alle ein Eigenleben führen. Viele Puzzles besitzen mehrere Lösungen, gelegentlich muß auch gekämpft werden. Jedes Gebäude wurde von Hand vorgezeichnet, der Dschungel wurde Baum für Baum gepflanzt. Programmiert wird das Spiel von den Haiku Studios, die uns schon mit »Down in the Dumps« beglückten. Falls sie aus ihren Fehlern gelernt haben, könnte Die Insel des Dr. Moreau ein sehr atmosphärisches Produkt werden. (ab)



Das Abenteuer beginnt am Strand der geheimnisvollen Insel.

Vive la France: Die Grafiken sind wunderschön anzusehen.

DIE INSEL DES DR. MOREAU – FACTS

▶ Hersteller:	Psygnosis
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	September '97

DOPPELT GEMOPPELT

Wer dachte, daß das Flippergenre keine neuen Ideen mehr parat hätte, wird mit **»2UpTilt«** eines besseren belehrt. Neben zwei herkömmlichen Flippern wird hier ein neuartiger Zwei-Spieler-Tisch geboten. Dieser enthält einen Übergang zwischen den zwei Hälften. Schafft es ein Spieler, dem Konkurrenten eine Kugel herüberzuschieben, verfärbt sie sich und hält den Kollegen so lange auf, bis dieser sie wieder zurückbefördert hat. Mehrere Spielmodi sorgen für jede Menge Abwechslung und Hektik. Es ist sogar möglich, den Spaß im Netzwerk auszuprobieren. Sollte mal keinen Freund zu Besuch haben, kann man immer noch auf den beiden anderen Tischen üben. (ab)



Auf dem neuartigen Doppeltisch von 2UpTilt geht es mächtig rund.

2UPTILT – FACTS

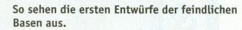
▶ Hersteller:	Softgold
▶ Genre:	Flippersimulation
▶ Termin:	3. Quartal '97

SÄBELGERASSEL

In Zusammenarbeit mit Eagle Interactive, den Herstellern von »echten« Simulatoren für den B-2-Bomber und den F-22 ATF, entwickelt Virgin »Sabre Ace: Konflikt um Korea«. Wie der Name schon sagt, dreht sich bei diesem Spiel alles um die Gefechte von Sowjets und Amerikanern in dem Luftraum über Korea. Dabei soll an alles gedacht werden, was das Herz eines »Simulanten« begehrt: Die Realitätsnähe ist durch die detaillierten Flugeigenschaften der Maschinen und der naturgetreuen Aerodynamik gegeben. Die künstliche Intelligenz übertrifft wieder einmal alles bisher dagewesene und die Luftschlachten sind historisch belegt. In über 40 Missionen müssen mehr als 25 verschiedene Flugzeugtypen vom Himmel gefegt werden. 3D-Beschleuniger mit allen gängigen Chipsätzen werden unterstützt. (vs)



Welche Romantik: Im Sonnenuntergang löst unser Gegner seinen Schleudersitz aus.



So sehen die ersten Entwürfe der feindlichen Basen aus.

SABRE ACE – FACTS

▶ Hersteller:	Virgin
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Oktober '97

NIKITA DER ZUKUNFT



Hier sehen wir die schöne Heldin Lotus in einer Zwischensequenz.

Immer wieder gern genommen: Flammenwerfer sind in der Zukunft sehr beliebt.

Sechs geheimnisvolle »Botschafter« versuchen im 21. Jahrhundert, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Diesen Plan verfolgt auch ein böses Wesen namens The Martinet. Um die Botschafter aus dem Weg zu räumen, bedient er sich Lotus, einer Attentäterin wider Willen. Ihr Auftrag lautet, alle sechs Botschafter zu beseitigen. Sie muß zum einen die Aufträge erfüllen, versucht aber ebenfalls die Pläne ihres »Puppetmaster« zu durchkreuzen.

»Meat Puppet« präsentiert sich als reinrassiges Actionspiel aus der isometrischen Draufguck-Perspektive. Auf Puzzle-Elemente wurde fast gänzlich verzichtet. Die sechs Level haben rund 300 Räume zu bieten, in denen es vor Bösewichten nur so wimmeln soll. Mit der Maus gespielt, erinnert es an »Diablo«, die Waffen sind jedoch etwas handfester: Das obligatorische Maschinengewehr wird unterstützt von Flammenwerfern, Tränengas und ähnlich durchschlagkräftigen Waffen. (ab)

MEAT PUPPET – FACTS	
▶ Hersteller:	Softgold
▶ Genre:	Action
▶ Erscheinungstermin:	August '97

GEBURT EINER FUSSBALL-NATION



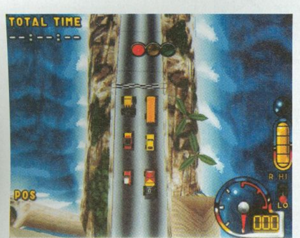
In der Tat: Der Ball ist wirklich rund.

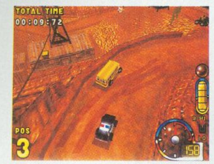
Sagenhaft: Sogar während des Spiels wird das Stadion erweitert.

Zahlen, bei denen mir schwindlig wird: Zweieinhalb Millionen verschiedene Spieler, vier Millionen unterschiedliche Taktikkombinationen und über 500 000 Trikots zur Auswahl. **»Soccer Nation«** ist eines der ehrgeizigsten PC-Projekte aller Zeiten. Nicht nur Fußballmanager, nicht allein Sportspiel, sondern beides auf einmal. Der Clou an der Sache sollen riesige Online-Ligen und Turniere sein. Die Programmierer sind nicht ganz unbekannt: Sie zeichneten schon für Spiele wie LucasArts' »Night Shift« oder das durchwachsene »Mortal Coil« verantwortlich. Durch eine Kooperation mit dem TV-Sender »Eurosport« soll eine große Zielgruppe erreicht werden – wir bleiben für Sie am Ball! (ab)

SOCCER NATION – FACTS	
▶ Hersteller:	Sunsoft
▶ Genre:	Sportspiel
▶ Termin:	August '97

WER IST DER SCHNELLSTE?





Gleich geht es los – sechs sehr unterschiedliche Boliden warten gebannt auf das Startsignal.

Ein Schulbus wird von einem Polizeiwagen gejagt – ganz ohne Strafzettel.

Es gibt zwei Arten von Rennspielen: Die einen versuchen, möglichst realistisch zu sein, die anderen scheren sich nicht darum. **»Ignition«** gehört ganz klar zur zweiten Abteilung. Perspektivisch erinnert es stark an »Death Rally« – mit dem Unterschied, daß es die Dreidimensionalität noch besser ausnutzt. Anders als beim Konkurrenten darf zwar nicht geballert werden, die wilde Streckenführung macht das aber wett. Brücken, Bahnübergänge, ungesicherte Kurven, Steinschläge und ähnliches fordern Ihre Aufmerksamkeit. Auf sieben Kursen können Sie in den verschiedensten Fahrzeugen antreten – vom Truck bis zum Mini – alles hat vier Räder. Jedes Gefährt hat dabei andere Eigenschaften. Bis zu acht Fahrer rangeln im Netzwerk um den Sieg. Für den Solospieler sind vier Rennmodi im Angebot. (ab)

IGNITION – FACTS	
▶ Hersteller:	Virgin
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	August '97

SEAN DUNDEE SITZT NACH

Dank verbesserter Computer-Intelligenz spielt es sich jetzt auch in der Halle besser.

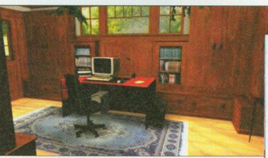
Richtig zu Herzen nahm sich Ubi Soft unseren Test aus der letzten Ausgabe und überarbeitete daraufhin ihr **»Sean Dundee's World Club Soccer«**. Besonders erfreulich: Das sehr unnatürliche Flugverhalten des Balls wurde merklich geändert. Machte das Leder bei Schüssen bisher einen großen Bogen, fliegt es jetzt weitaus flacher über die Grasnarbe. Neben den Live-Kommentaren wurden selbst Computerintelligenz und Torhüter-Verhalten nachgebessert. Auch beim fehlerhaften Trainings-Modus mußten die Franzosen nochmals Hand anlegen. Entgegen bisheriger Ankündigungen enthält die Fußball-Simulation jedoch keine Nationalmannschaften. Probleme bei der CD-Abfrage und beim Sound versprach Ubi Soft noch zu beheben. (Thierry Miguet/ra)

SEAN DUNDEE'S FOOTBALL – FACTS	
▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Sportspiel
▶ Termin:	Juli '97

LIEBES PSYCHOGRAMM

»Eine neue Synergie aus Film und CD-ROM«, so tönt der Pressetext. Ungewöhnlich ist es schon, daß es sich um ein einziges Projekt handelt: Ein Kino- und ein interaktiver Film werden gleichzeitig erscheinen, Darsteller und Regisseur sind in beiden Fassungen identisch. Zur Story: Ein junges Paar stellt eine Therapeutin ein, weil die Frau fest davon überzeugt ist, daß ihre Tochter nicht bei einem Autounfall ums Leben kam. Eine dramatische Dreiecksgeschichte nimmt ihren Lauf. Im Spiel dürfen Sie die Geheimnisse der drei Hauptpersonen erforschen, deren Zimmer durchsuchen und Tagebücher lesen. Im Verlauf der Geschichte werden aber auch Sie mit den psychologischen Tests des Dr. Turner konfrontiert, der von John Hurt gespielt wird. Ihr Psychogramm entscheidet über den Ausgang des Thrillers. Programmiert wird »Tender Loving Care« von Aftermath Media. Das Team wird geleitet von David Wheeler und Rob Landeros, die schon bei Trilobyte (»The 7th Guest«) aktiv waren. Wheeler scheint sich unseren Test von »The 11th Hour« zu Herzen genommen haben, in dem wir ihm eine Vollzeit-Filmkarriere empfohlen haben. Bei Trilobyte wird übrigens gerade an einem Actionspiel gearbeit – es hat sich vorerst ausgerätselt ... (ab)

TENDER LOVING CARE – FACTS	
▶ Hersteller:	Aftermath Media
▶ Genre:	Interaktiver Film
▶ Termin:	Juli '97



Gerenderte Räume wirken immer so kühl – wie gut, daß das Spiel im Sommer erscheint.



Action in Medford, Oregon: Die Handlung wird in Videos weitererzählt.



The Virtual TAT

An Interview with Cecil Turner, Doctor of Psychiatry

Cecil Turner is head of The Chrysalis Institute, a psychiatric treatment center in the Rogue Valley of Southern Oregon. This interview was conducted in his office.

MODERN PSYCHOLOGY: You've always been on the cutting edge of psychiatric treatment. I remember in the sixties, you were one of the first medical doctors to seriously study Eastern Mysticism and try to utilize meditation and holistic medicine in your therapy.

CECIL TURNER: Yes. As a child I was always fascinated by mysticism. In college, I became an avid reader of Hermann Hesse. His books, especially Journey To The East, inspired me to go to India and study with a yoga teacher.

MP: Your peers must have thought you were a little crazy.

TURNER: (laughs) Let's just say they made a lot of curry jokes.

MP: And now you're into the Internet.

TURNER: Yes. I've always been interested in computers. Always knew they would have a huge impact on our world society.

MP: You've got a great Web-page for your institute.

TURNER: It's a fantastic forum, the Web. A great way to get to share one's ideas.

MP: Do you have online patients?

TURNER: Not yet. (laughs) But now there are these things called Synthespians... Synthetic Actors. I wouldn't be surprised if someday there were Synthetic Psychiatrists.

MP: Pseudo psychiatrists?

TURNER: (raises his eyebrows) Oh, I've known dozens of them already.

MP: So tell me about this new project you're working on.

TURNER: The Virtual TAT?

MP: Yes.

TURNER: Well... The original TAT or Thematic Apperception Test was invented in the mid thirties by Morgan and Murray. It was called "A Method For Investigating Fantasy." A method for eliciting story constructions from patients which are susceptible to interpretation by the psychiatrist.

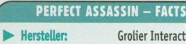
MP: Whoa. Could I have the layman's version of that for our less informed readers?

continued

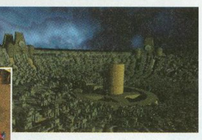
Psychologe Dr. Turner alias John Hurt ist ein gefragter Mann.

MÖRDERISCHES ABENTEUER

Sie sind Charon, eine biomechanische Killermaschine. Das Schicksal des Universum liegt in Ihren Händen, und die Hintergrundgeschichte ertrinkt in unaussprechlichen Namen. Eigentlich lassen diese Fakten darauf schließen, daß es sich bei »Perfect Assassin« um ein typisches Ballerspiel handelt. Stimmt aber nicht; geplant ist vielmehr ein 3D-Abenteuer mit sparsam eingestreuten Actioneinlagen. Über 100 Schauplätze sollen besucht, mit 250 fotorealistischen Charaktere geplaudert und ein Dutzend Alien-Rassen kennengelernt werden. Dabei sammelt die Kampfmaschine Charon beständig nützliche Gegenstände auf, um sie in bekannter Adventure-Manier andernorts wiederzuverwenden. (vs)



PERFECT ASSASSIN – FACTS	
▶ **Hersteller:**	Grolier Interactive
▶ **Genre:**	Action-Adventure
▶ **Termin:**	September '97

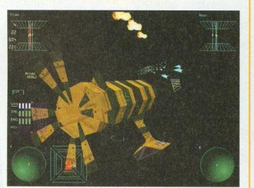


▲ Render mich: Aufwendige Zwischensequenzen dürfen wie immer nicht fehlen.

Der blauen Wicht links im Bild ist Charon, der Perfect Assassin.

ALARM IM WELTALL

Die arme Raumpolizei in »UPN« kann einem wirklich leid tun: Sie muß für das Gleichgewicht zwischen vier herrschenden Supermächten sorgen und außerdem das Sol-System vor Außerirdischen beschützen. Sie suchen immer Nachwuchs – geben Sie sich also einen Ruck und gesellen sich zu den völlig überarbeiteten Friedenshütern. Steigen Sie in die Cockpits verschiedenster futuristischer Gleiter und feuern im Kampf gegen Widersacher jeder Art die Bordgeschütze heiß. Für das actionlastige Gemetzel im Weltall wird UPN eine Vielzahl von Vehikel anbieten: Vom wendigen Aufklärer bis zum schwerfälligen Schlachtschiff ist alles vorhanden. Anders jedoch als beim artverwandten »Terracide« soll nicht das Erfüllen einzelner Missionen im Vordergrund stehen. Alle Aufträge werden voneinander abhängen und sich gegenseitig beeinflussen: Lassen Sie beispielsweise das eine oder andere Alien im Kampf entkommen, kann Ihnen das an späterer Stelle noch leid tun. (vs)

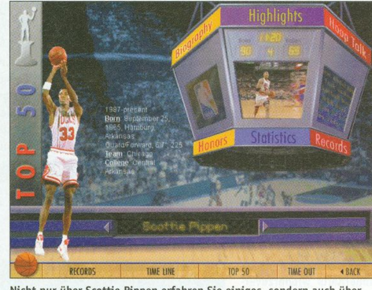


Die Grafik von UPN erinnert milde an The Darkening.

UPN – FACTS	
▶ **Hersteller:**	Grolier Interactive
▶ **Genre:**	Action
▶ **Termin:**	3. Quartal '97

SUPER SLAMMIN'!

Den Amerikanern bedeutet ihre NBA (National Basketball Association) mindestens genauso viel, wie den deutschen Fußballfans die erste Bundesliga. Entsprechend dick gefeiert werden sämtliche Jubiläen. Eine CD zum fünfzigsten Geburtstag der NBA war demnach schlicht eine Frage der Ehre. Das deutsche Fachmagazin »Basket« hat für seine Leser nun ein besonderes Bonbon parat. Mit **»NBA at 50«** wird auf zwei CDs, die ausschließlich über Basket zu bestellen sind (Tel. 0521/559-292), so ziemlich alles präsentiert, was in fünfzig Jahren NBA an wissens- und bemerkenswertem passiert ist. Die Scheiben enthalten unter anderem ausführliche Infos zu den 50 Topspielern von Wilt Chamberlain bis Scottie Pippen. Auf unzähligen Fotos und in zahlreichen teils atemberaubenden Videoclips dürfen Sie Ihre Favoriten bewundern. Von den Anfängen der NBA bis zu den Slam-Dunk-Meisterschaften ist alles drin und dran, was selbst mein altes Fan-Herz bedrohlich höher schlagen ließ. Das sehr professionell aufgemachte, rund 100 Mark teure Produkt ist für jeden Basketballfreund ein Muß. (ms)



Nicht nur über Scottie Pippen erfahren Sie einiges, sondern auch über Legenden wie Wilt Chamberlain.

ALLES ONLINE



Der Franz, der kann's – sprechen Sie mit illustren Gästen im PlusWorld-Chat.

Auch wenn am 31. Mai der Btx-plus-Dienst eingestellt wurde, T-Online ist nicht totzukriegen: 1&1 startete am 1. Juni die **»PlusWorld«** (*plusworld#). Darin gibt es mehrere Rubriken wie News, Fun oder Chats, in denen sich die Benutzer über die neuesten Ereignisse informieren oder miteinander kommunizieren können. Diese Seiten werden von einer eigenen Redaktion aufbereitet. Nach Angaben von 1&1 nutzen täglich allein 3000 Benutzer das Chat-Angebot – durchaus ausbaufähig, wenn man an rund eine Million T-Online-Kunden denkt. (ra)

Mann SPRICHT DEUTSH

Nach längerer Verzögerung sind wieder deutsche Versionen bekannter Spiele fertig. Lange überfällig war **»Deadly Games«**: Leider ist die Übersetzung leicht vermurkst worden. So passen im Mission-Briefing die Sätze nicht zueinander und kommen übertrieben cool daher. **»Banzai Bug«** erscheint nur in deutsch. Hier klingen die Sprecher emotionslos, betonen seltsam und sind im Intro schwer zu verstehen. Brøderbunds **»Koala Lumpur«** ist bis auf den Koala selbst ganz passabel geworden. Er schwankt öfter – nicht wie im Suff, sondern in der Lautstärke. Außerdem klingt er wie eine Mischung aus Otto Waalkes, Bill Clinton und Jackie Chan – die anderen Figuren bekamen prima Stimmen verpaßt. Noch die beste Lokalisierung hat **»The last Express«** erfahren: Zwar wirken die Stimmen leicht gekünstelt, aber sonst ist alles in schönster Ordnung – das internationale Flair an Bord des Orient-Express' wurde gut eingefangen. Ein Nachtrag: In der deutschen Version von »Outlaws« werden, entgegen unserem Test in der 5/97, die Gegner nicht durch Aliens ersetzt. (vs)



Willkommen im Orient-Express – jetzt auch behutsam lokalisiert.

DIES & DAS

Quak-quak! Donald, wir fühlen mit Dir – aber vielleicht hättest Du einfach die Maus einstöpseln sollen?

→ »Award Winners« heißt eine Spielesammlung von Empire. Für rund 50 Mark bekommen Sie hier die deutschen Versionen von »Bleifuss«, »Pro Pinball: The Web« sowie »Star Trek – A final Unity«.

→ Für 100 Mark wechselt die Strategiesammlung »Große Schlachten der Weltgeschichte« ihren Besitzer. Bomico faßt darin die vier deutschen Versionen der »Großen Schlacht von Waterloo, Gettysburg, der Ardennen« sowie »Amerika 1861-1865« zusammen.

→ Bei Disney Interactive erscheinen in diesen Tagen vier qualitativ gute Maus-Pads à 15 Mark, auf denen die Freunde aus Entenhausen allerlei Faxen mit dem PC anstellen.

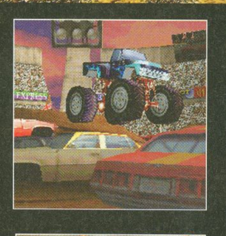
→ Novitas aus Braunschweig stellt die »Green Pepper«-Budget-Reihe vor. Die CDs mit Oldies wie »Jack Nicklaus Golf« oder »Cyclemania« kosten zwischen 10 und 20 Mark – die Reihe soll auch mit Titeln ausgebaut werden, die bislang nicht in Deutschland veröffentlicht wurden.

→ In diesen Tagen wurde die »1. Deutsche Diablo Online Liga« gegründet. Wer sich bis zum 11. Juli anmeldet, kann sogar eine Reise in die USA gewinnen. Nähere Infos dazu gibt es unter www.bomico.com.

→ Im Rechtsstreit um die F-22-Lizenzen gibt Lockheed Martin nach. Statt völliger Informationsverweigerung oder Exklusiv-Deals werden nun Bilder wie Cockpit-Ansichten oder Armaturen-Layouts lizenziert und an mehrere Firmen vergeben. (ra)

WENN DU MIT EINEM
MONSTER TRUCK
DURCH DIE GEGEND
FÄHRST, HAST DU
KEINE PROBLEME
MEHR MIT
DRÄNGLERN -

DU FÄHRST EINFACH
DRÜBER!

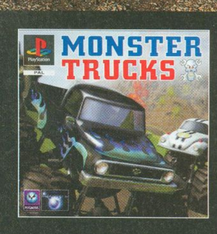


Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen - hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com







Neues von Intel und Cyrix

Am 3. Juni stellte Cyrix den »6x86MX« vor, der bisher unter dem Codenamen »M2« bekannt war. Laut Cyrix stoßen sie mit ihrem neuesten Prozessor in den Performance-Bereich des PentiumII vor. Das Kürzel »MX« zeigt an, daß die CPU über die komplette MMX-Erweiterung verfügt. Vorteil des neuen Prozessors: Wie der K6 von AMD nimmt er mit dem Sockel 7 des bisherigen Motherboard-Designs vorlieb. Mainboards von den Herstellern Asus, Atrend, Biostar, DFI, ECS, FIC, Gigabyte, Microstar und Mtech hat Cyrix schon mit dem 6x86MX getestet und die reibungslose Zusammenarbeit bestätigt. Der Prozessor wird in drei Varianten angeboten: als PR166, PR200 und PR233. Der Preis der neuen CPU liegt dabei deutlich unter dem des Marktführers Intel – bei einer Abnahme von 1000 Stück soll der PR233 320 US-Dollar kosten. Der PR300 – vergleichbar einem Pentium-Prozessor mit 300 MHz Taktrate – soll Anfang des nächsten Jahres folgen. Auch Intel bietet Neues: Mit einer 233-MHz-Version erweitern sie ihre Pentium-Palette. Der 1000er-Preis für den Pentium/233-MMX soll bei 594 US-Dollar liegen. (kw)

Auch Cyrix will mit dem 6x86MX Intel das Fürchten lehren.

3D-Grafikkarte von Guillemot

Der französische Hersteller Guillemot ist durch seine Soundkarten bekannt geworden. Jetzt steigt er in den heiß umkämpften Grafikkartenmarkt ein. Mit der »Maxi Gamer 3D fx« will er sich ein Stück des Kuchens abscheiden. Die Karte nutzt den bekannten Voodoo-Grafikchip von 3Dfx Interactive und benötigt zum Betrieb eine herkömmliche 2D-Grafikkarte. Die eingesetzten 4 MByte EDO-RAM mit einer Zugriffszeit von 40 ns sollen das Können des Voodoo laut Guillemot voll ausschöpfen. An 3D-Software-Schnittstellen wird neben Direct3D und Open GL auch zum Beispiel Autodesks 3D Studio unterstützt. Als Vollversion liegt das futuristische Autorennspiel »POD« bei. Seit Ende Mai gibt es die Maxi Gamer 3D fx für rund 400 Mark. (kw)

Neues Paket von Creative Labs



Die AWE 64 Value ist eine leicht abgespeckte Variante des schon bekannten Klangkünstlers Soundblaster AWE 64.

Die von uns in Ausgabe 4/96 getestete »Soundblaster AWE 64« bringt Creative Labs jetzt als abgespeckte »AWE 64 Value« auf den Markt. Hardwareseitig fehlt nur das ATAPI-CD-ROM-Interface, und an der Software-Ausstattung wurden einige Abstriche gemacht. Ansonsten ertönt die Value mit bis zu 64stimmigem MIDI-Klang, wobei 32 Stimmen ein Software-Synthesizer übernimmt. Der Speicher ist mit 512 KByte RAM bestückt und läßt sich auf 24 MByte aufrüsten. Neben verschiedenen Software-Paketen ist auch das »Vienna Soundfont Studio« enthalten. Mit ihm lassen sich eigene Klänge für den MIDI-Synthesizer bearbeiten. Für knapp 200 Mark wandert die AWE 64 Value über den Ladentisch. (kw)

Laserjet von HP

Bereits auf der diesjährigen CeBIT vorgestellt, ist der »Laserjet 6L« jetzt erhältlich. Der Laserdrucker für den privaten Anwender oder kleinere Aufgaben im Büro druckt bis zu sechs Seiten in der Minute. Dank der Auflösung von 600 mal 600 dpi (dots per inch) und des HP-eigenen RET-Kantenglättungsverfahrens sind Ausdrucke von guter Qualität zu erwarten. Neben Briefpapier bewältigt er auch Umschläge und Etiketten. Sogar mit Kartonpapier soll er zurechtkommen. Die Aufwärmzeit nach dem Anschalten des 6L liegt unter 20 Sekunden. Der 1 MByte große Druckspeicher läßt sich auf 9 MByte erweitern. Für ungefähr 900 Mark ist der Laserjet 6L zu haben. (kw)



Der Laserjet 6L bietet Qualtität zum niedrigen Preis.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Dungeon Keeper
Erscheint ca. Ende Juni
Vorbestellung empfohlen!
Deutsche Version DM 76,99

CD-ROM

Titel		Preis
4-4-2 Fußball	DV	x59,99
3D Ultra Minigolf	**DA**	**49,99**
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
688 Hunter Killer	DV	x76,99
Adidas Power Soccer	DA	72,99
Adventure of Lomax	**DA**	**59,99**
Agent Amstrong	DV	x72,99
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	DV	84,99
Amber u. Lösung	DV	47,99
Amored Fist 2	DV	x84,99
Anstoss 2	DV	x74,99
Ark of Time	DV	69,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99

CD-ROM

Titel		Preis
Fifa Soccer Manager	**DV**	**69,99**
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	74,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	DV	79,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	82,99
Formula Cart	DA	x72,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	79,99
G-Nome	DV	69,99
Gex	DA	64,99
Gut`s "N" Garters	DV	x69,99
Harvest of Souls	**DV**	**69,99**
Hattrick Wins	DV	x69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
HeliCops	**DA**	**49,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	**DV**	**76,99**
Atomic Bombermann	**DA**	**59,99**
Banzai Bugs	**DV**	**57,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Sport	DA	x49,99
Bazooka Sue	DV	79,99
Betrayal in Antara	**DV**	**79,99**
Biing Edition	DV	44,99
Birthright	**DV**	**69,99**
Blast Chamber	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Carmageddon	**DV**	**69,99**
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Cluedo	DV	72,99
Comanche 3.0	**DV**	**76,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
Comm. & Conq. 2 Data	DV	29,99
Conquest Earth	DV	x79,99
Creatures Mission-CD	**DV**	**24,99**
Crow: City o. Angles	DA	74,99
Dark Reign	DV	x84,99
Darklight Conflict	DV	76,99
Daytona USA	DV	69,99
Damonworld	**DV**	**x72,99**
Deadly Tide	DV	74,99
Deathdrome	DA	x49,99
Delirium	DA	x74,99
Der Industriegigant	DV	x69,99
Der Planer 2	DV	69,99
Descent t. Undermount.	DV	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	DA	69,99
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Siedler 2 - Ubersiedler	**DV**	**24,99**
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dragon Dice	DV	x74,99
Dragonheart	DV	x69,99
Dschungelflipper	DA	39,99
Dugeon Keeper	**DV**	**x76,99**
Earth 2140	DV	34,99
Ecstatica 2	DV	x74,99
Elisabeth 1	DV	69,99

Titel		Preis
Heroes o.M & Magic 2	DV	x74,99
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	DV	19,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	69,99
Hunter Killer	DV	x76,99
Hyperblade	DV	79,99
IM 1 A2 Abrams	DV	79,99
Imerium Galactica	DA	79,99
Independence Day	DV	57,99
Interstate 76	**DV**	**69,99**
Iron & Blood	DV	x74,99
Isnogud	DA	49,99
Jack Nicklas 4	**DA**	**76,99**
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,99**
James Bond Collection	DV	59,99
Jedi Knight	EV	x79,99
Kais Power Goo	DV	79,99
Kick Off 97	DV	69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV	x57,99
KKND	DV	59,99
Koala Lumpur	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Lands of Lore 2	DV	x89,99
Last Express	**DV**	**76,99**
LInks LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Little Big Adventure 2	DV	i.V.
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
Lost Vikings 2	**DV**	**67,99**
Magic-Zusammenkunft	DV	x74,99
Marathon II	DV	39,99
Marble Drop	DV	39,99
Mass Destruction	**DA**	**59,99**
Master of Orion II	DV	79,99
M.A.X.	DV	74,99
M.D.K.	DV	74,99
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Mega Pack 7	DA	84,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Monster Truck Madness	DA	74,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Mutant Pinguins	DA	59,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Jam extreme	DA	69,99

Händleranfragen erwünscht!

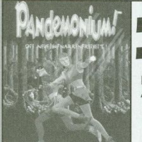
Titel		Preis
Evidence	**DV**	**79,99**
Exhumed	**DV**	**74,99**
Extreme Assault	**DV**	**69,99**
F1 Manager	DV	69,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	DV	84,99
Fallout	DA	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	76,99

Titel		Preis
NBA Live 97	DV	76,99
Need for Speed 2	DV	76,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 97	DV	76,99
Othello	DV	39,99
Outlaw	DA	74,99
Pandemonium	**DA**	**69,99**
Pandora Akte	DV	74,99

Unsere Hit`s!



Creatures +Martini Racing +Gravis Game Pad!
zusammen nur DM 39,99
Deutsche Versionen



Pandemonium
Deutsche Anleitung
DM 69,99



DARK REIGN
Erscheint ca. Ende Juni
Vorbestellung empfohlen!
Deutsche Version DM 84,99

Titel		Preis
Panzer Dragoon	DV	69,99
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	DV	x76,99
Phantasmagoria 2	DV	x77,99
Pinball 97	DA	54,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Power Chess	**DV**	**89,99**
Print Artist 4.0	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Project Paradis	DV	69,99
Rallay Racing 97	DV	69,99
Rallay Racing 97 Data	DA	29,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	i.V.
Resident Evil	**DV**	**72,99**
R.I.O.T.	DA	59,99
Risiko	DV	74,99
Saga of Aces	DA	49,99
Scarab / Win95	DA	69,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Sentient	DA	x72,99
Sega Rallye	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	DV	76,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim City 2000 Collection	DV	84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV	84,99
Sim Copter	DV	74,99
Sim Golf	DV	72,99
Sim Park	DV	59,99
Slam `n Jam	DA	x49,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Speedster	**DA**	**64,99**
SSN Tom Clancy	DA	49,99
Stadt d. verl. Kinder	DV	72,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Borg	DA	49,99
Star Trek Generation	**DV**	**74,99**

Titel		Preis
Steel Panther 2	DV	69,99
Terradice	**DV**	**74,99**
Test Drive: Off Road	**DA**	**54,99**
T.P. Alley Bowling	DA	76,99
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Laps	DV	69,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	DV	64,99
Toonstruck	DV	69,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV**	**67,99**
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vermeer	DV	59,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WET-S. Empire	DV	74,99
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	DV	i. V.
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99
Yathzee	DV	39,99
Yoda Story	DA	29,99
Zombieville	DA	x72,99
Zorck Nemesis Edition	**DV**	**79,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
7th Guest	DA	19,99
A-Train	DA	19,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Alien Trilogy	DV	39,99
Amerika	DV	24,99
Ancient Empires	DV	34,99
Armored Fist	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Bad Mojo	DV	24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Blue Byte Collection: - Siedler 1 - History Line 14-18 - Battle Team 2	DV	39,99
Bootsoccer	DA	24,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Der Patrizier	DV	34,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Down i. t. Dumps	DV	x39,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV	29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gene Maschine	DV	x19,99
Gene Wars	DV	39,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Hanse d. Expedition	DV	34,99
Hugo 3	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	x29,99
NBA Jam Tournement	DA	24,99
Necrodome	DV	29,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Offensive	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Psycho Pinball	DA	29,99
Puppen, Perlen und...	DV	x19,99
Ran Soccer	DV	29,99
Rayman	DV	34,99
Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Sensible World o. Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shattered Steel	DA	34,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Sim Ant	DA	19,99
Sim City Enhanced	DV	19,99
Sim Earth	DA	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Sim Farm	DA	19,99
Sim Life	DA	19,99
Sim Tower	DV	39,99
Sim Town	DV	39,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DA	39,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
TFX 2000	DV	39,99
The Hive	DV	34,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Top Gun: Fire at Will	DV	24,99
Transp. Tycoon deluxe	DV	24,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Ultima 8	DA	x29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtua Pool	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**x49,99**
Warhammer	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
World Rallye Fever	DA	19,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation*

Zubehör

Artikel	Preis
Aktivboxen 100 SubWoover	99,99
Aktivboxen 160	59,99
Aktivboxen 240	79,99
Aktivboxen 320 3D	99,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V. = in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



LESER-TOP 20

JULI 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
2	(2)	DIABLO	Blizzard
3	(11)	DIE SIEDLER 2	Blue Byte
4	(6)	Tomb Raider	Eidos
5	(3)	MDK	Acclaim
6	(9)	Civilization 2	Microprose
7	(19)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
8	(13)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
NEU 9	(NEU)	Theme Hospital	Electronic Arts
10	(23)	Warcraft 2	Blizzard
11	(4)	Master of Orion 2	Microprose
12	(7)	Indiziertes Spiel	3D Realms
NEU 13	(NEU)	Comanche 3	Novalogic
14	(5)	Indiziertes Spiel	Virgin
NEU 15	(NEU)	Interstate '76	Blue Byte
16	(10)	Schleichfahrt	Blue Byte
17	(24)	NHL Hockey 97	EA Sports
NEU 18	(NEU)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
19	(15)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
20	(20)	Wing Commander 4	Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Mai 1997.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	DSF Fußball Manager	Sierra
2	(NEU)	Earth 2140	Topware
3	(1)	Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Westwood/Virgin
4	(3)	Power F1	Eidos
5	(5)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
6	(NEU)	Star Trek – Generations	Leisuresoft
7	(6)	Tomb Raider	Eidos
8	(NEU)	X-Wing vs. TIE Fighter	Rushware
9	(14)	Die Siedler 2	Blue Byte
10	(4)	Euro 96	Rushware
11	(NEU)	Need for Speed 2	Electronic Arts
12	(NEU)	Extreme Assault	Blue Byte
13	(NEU)	Formula 1	CDV Software
14	(9)	Flight Simulator 6.0 für Win 95	Microsoft
15	(–)	Bundesliga Manager 97	Software 2000

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Mai 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Internet
1	(1)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
2	(5)	Blue Byte	www.bluebyte.de
3	(NEU)	Novalogic	www.novalogic.com
4	(4)	Microprose	www.microprose.de
5	(2)	Blizzard	www.bomico.de

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Mai 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Michael Schnelle (mic), Martin Deppe (md), Kjersten Waldheim (kw), Volker Schütz (vs), Alex Brante (ab)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Kjersten Waldheim

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Andrea Scheding (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden:
Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER persönlich

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieletester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)



Unser Adventure- und Denkspielfreund Roland gibt immer noch zahlreichen Renderwerken Asyl, wenn er sich dafür bei einem intelligenten Actionspiel abreagieren kann. Auf dem Büro-Computer ist dafür aber kaum noch Platz: Die gesammelten Nachrichten des PC-Player-Forums belegen satte 100 MByte. Höchste Zeit also für eine innerbetriebliche Festplatten-aufrüstung (Herr Waldheim, lesen Sie mit?). Höchste Zeit wird es auch für eine Revival-Tour nach Long Beach, Kalifornien, wo Roland anno '93 während des Studiums die ersten PC-Player-Artikel in die umlautfreie Tastatur hackte. Anfang Juni sorgte ein ungeschickter Tritt gegen ein Tischbein für eine Jogging-Zwangspause. Zum Glück hat Rolands Stimme darunter nicht gelitten: ebenfalls im Juni kamen zahlreiche Zuhörer in den Genuß zweier Gospel-Konzerte des »Good News«-Chores, in dem er wacker in der Baß-Abteilung mitsingt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- The Last Express
- Duke Nukem 3D (indiziert)
- James Bond - The ultimate Dossier

Momentane Ohrwurm-CD:
Ultra (Depeche Mode)

Aktueller Lieblingsfilm:
Der Dummschwätzer
(unbedingt im Original ansehen!)

Zuletzt gelesenes Buch:
Der Prophet (Frank E. Peretti)

ALEX BRANTE (ab)



Als waschechter Berliner muß sich Alex erst einmal an das ruhigere Leben in München gewöhnen. Der Cineast zieht das Fantasy-Filmfest der Berlinale klar vor. Auch sonst hat er Vorlieben für Ungewöhnliches: Südostasien reizt ihn ebenso wie passives Fußballspielen (obwohl er nach eigenen Angaben auch ein beinharter Verteidiger ist) und die englische Provinz. Letzteres Faible hat er einem langwierigen Internatsaufenthalt zu verdanken. Spielerisch haben es ihm die Sportspiele wie auch Wirtschaftssimulationen oder die Echtzeit-Strategie angetan. Außerdem macht er bei allem mit, was im Netz so läuft, angefangen beim indizierten Quake über Command & Conquer bis hin zu Wettrennen. Weniger ereifern kann er sich bei Rollenspielen, Myst-Clones oder Jump-and-runs.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- NHL 97
- C&C: Win95 Edition
- Quake (indiziert)

Momentane Ohrwurm-CD:
Serene Machine (Ed Kuepper)

Aktueller Lieblingsfilm:
Fargo

Zuletzt gelesenes Buch:
Desperation (Stephen King)

MARTIN DEPPE (md)



Unser Strategie-Experte Martin hat eine Vorliebe für Königsberger Klopse und gut gekühltes Veltins. Letzteres ist in Bayern nur schwer zu bekommen – also muß seine Angetraute Sabine L. aus K. den begehrten Gerstensaft kistenweise einschmuggeln. Um ein Brauereigeschwür zu vermeiden, verzichtet Martin großzügig auf das Aufzugfahren und rennt stattdessen lieber die Treppen auf und ab. Martin ist zudem ein begeisterter Vespa-Fahrer und plant, endlich den Motorrad-Führerschein zu erwerben. Er freut sich schon, mit 200 italienischen Kubik unter dem Allerwertesten den Fahrern von japanischen Reisschüsseln das Leben schwer zu machen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- C&C 2: Alarmstufe Rot
- Dungeon Keeper
- Imperium Galactica

Momentane Ohrwurm-CD:
Soundtrack zu Outlaws

Aktueller Lieblingsfilm:
Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Zuletzt gelesenes Buch:
Pfeiler der Macht (Ken Follett)

HENRIK FISCH (hf)



Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computer-Tagen angetan. Henriks zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht. Wenn sich Henrik nicht gerade heldenhaft der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-ROM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spieletest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-Action und Jump-and-runs. Zu Hause hat er sich auf japanische Konsolen-Rollenspiele eingeschworen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Doom (indiziert)
- Shadow Warrior
- Sonic Collection

Momentane Ohrwurm-CD:
Armour (Serge Blenner)

Aktueller Lieblingsfilm:
Leaving Las Vegas

Zuletzt gelesenes Buch:
Auf Beutezug (Shadowrun)

RALF MÜLLER (rm)



Nach 42 abgeknickten Regenschirmen hatte Ralf die Nase voll von der steifen Brise an der Nordseeküste. Er arbeitete sich sinnich (norddeutsch für allmählich) ins Binnenland vor, um schließlich im fast immer sonnigen München zu landen. O.k., ihm fehlen hier die feschen Jachten, das Plätschern der Wellen und der Frischfisch direkt vom Kutter — dafür genießt er die Biergärten, Straßencafés und die sanft geschwungenen, kurvigen Landstraßen (brezel). Bei einbrechender Dunkelheit verlagert er seinen digitalen Gasfuß an den PC, wo er vor allem

im Weltraum gerne Stoff gibt. Kaum weniger aggressiv geht er auch an ruhige Spiele wie Wirtschaftssimulationen (»ick koof alles«), rundenbasierte Strategietitel (»dat muß scheppern«) oder Echtzeit-Strategie (»Attacke!«) heran. In natura malträtiert er gerne Flipperautomaten, Billardqueues oder Risiko-Mitspieler (»Finger weg, Australien ist mein«). Aber ansonsten ist er ein friedlicher Zeitgenosse, solange ihn niemand allzusehr reizt (»grummel?«).

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dungeon Keeper
- Civilization 2
- Heroes of Might & Magic 2

Momentane Ohrwurm-CD:
XXL – Maxis & Mixes

Aktueller Lieblingsfilm:
The Saint

Zuletzt gelesenes Buch:
Lemprière Wörterbuch
(Lawrence Norfolk)

MICHAEL SCHNELLE (mic)



Unser Simulationsexperte hat neulich im sonnigen Florida einen echten Hubschrauber durch die Lüfte bewegt. Das hat ihn so sehr begeistert, daß er nun unbedingt nach Rußland möchte, um in eine echte MIG-29 zu steigen. Mal sehen, wohin ihn sein Höhenflug so treiben wird. Hoffentlich gibt es keine Bruchlandung, Mick!
Auf heimischen Boden ist unser Tester aus Tölz (der eigentlich aus Hagen stammt) recht erdverbunden: Bockwürstchen liebt er über alles, Hamburger in größerer Zahl sind ihm willkommen, und seine Cola-Light-Flaschen müssen unbedingt verschließbar sein. Wenn er sich nicht gerade in bayerischen Biergärten herumtreibt, dann widmet er seine Freizeit japanischen Strategie- und Rollenspielen (auf Konsole).
Sein sonniges Gemüt verliert er, wenn Türsteher ihn nicht vorbei lassen – in München eine weitverbreitete Unsitte. Noch ein Tip: Sollten Sie Mick jemals zu einer Party einladen, bieten Sie ihm auf keinen Fall nur Rohkost an. Da kann er nämlich ganz schön roh werden.

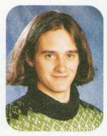
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Magic Carpet
- Dungeon Keeper
- Comanche 3

Momentane Ohrwurm-CD:
Soundtrack zu Outlaws

Aktueller Lieblingsfilm:
The Brady Bunch Movie

Zuletzt gelesenes Buch:
SSN (Tom Clancy)

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Volker wuchs in der Nähe des Kasseler Kreuzes auf. Es ist nicht verbrieft, ob er deshalb einfache 3D-Shooter liebt – wie das indizierte Quake, oder auch Quake und ab und zu auch Quake. In unserem Firmennetz hat er bereits ein Lieblingsopfer gefunden: Alex Folkers (vielleicht stirbt Resi Kleinhirn deshalb so oft?).
Mit seinem Chef teilt er die Vorliebe für Terry Pratchett und Douglas Adams. Doch fürs Lesen bleibt ihm kaum noch Zeit, denn er frönt seiner Leidenschaft, oft und lange im IRC zu chatten. Wenig Begeisterung bringt Volker für aktiven Sport und Sportspiele, lange Download-Zeiten und Büchsenbier auf. Kaum in Bayern, hat er übrigens schon Freunde gefunden: die bayerische Polizei, die oft und gerne den Inhalt seines Autos durchsucht. Wahrscheinlich sieht ein erfolgreicher Quake-Veteran mit der Zeit gefährlich und verdächtig bewaffnet aus!?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake (indiziert)
- Diablo
- Monkey Island (1+2)

Momentane Ohrwurm-CD:
Fixed (Nine Inch Nails)

Aktueller Lieblingsfilm:
Braveheart

Zuletzt gelesenes Buch:
Niemandsland
(Neil Gaiman)

MONIKA STOSCHEK (ms)



Ja, es gibt sie noch, die echten Münchner: Monika Stoschek gehört zu dieser selten gewordenen und vom Aussterben bedrohten Spezies. In der Player-Redaktion haben wir ihr ein geschütztes Refugium eingerichtet. Doch was nutzt diese Schutzzone, wenn sie zwischen ihrer neuen Wohnhöhle und dem Verlagslager auf zwei Rädern durch den gefährlichen Großstadtdschungel düst? Aber wenigstens nicht per Wheelie, sondern ganz gemütlich mit ihrem Chopper, einer Suzuki LS 650.
Gegen die zugeroasten Preußen wehrt sich unsere München-Moni mit flotten Sprüchen oder zur Not mit ihrem grünen Gürtel. Doch zum eigentlichen Karate-Training kam sie in letzter Zeit sehr wenig. Schuld daran war ihr Höhlenwechsel, bei dem sie ganz schön ins Schwitzen kam. Vor allem der moderne Schreiner-Fünfkampf (Schrauben, Hämmern, Bohren, Stemmen und Sägen) sorgte für Muskelkater. Doch jetzt darf sie sich wieder in der Redaktion ausruhen und eine gemächliche Flipperkugel schieben oder gemütlich im Sitzen mit gezieltem Kick und Eleganz den virtuellen Bösewichten den Garaus machen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Comanche 3
- Time Shock!
- Dungeon Keeper

Momentane Ohrwurm-CD:
Ten Summoner's Tales (STING)

Aktueller Lieblingsfilm:
Das Relikt

Zuletzt gelesenes Buch:
Was bleibt mir übrig
(Dieter Hildebrandt)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)



Aus dem hohen Hamburger Norden siedelte Kjersten Waldheim vor fünf Jahren nach München über. Dem Orts- folgte ein Seitenwechsel, denn nach einigen Jahren als Programmierer zog es ihn auf die Seite der Redakteure. Widerwillige Hardware zum Laufen zu bringen, ist für ihn das Salz in der Suppe (»Entweder läufst Du jetzt, oder Du fliegst raus!«). Insgesamt fühlt er sich in seiner Hardware-Burg durchaus wohl, und bewacht sie standhaft (»Nein, Du bekommst vor dem Test den neuen 3D-Beschleuniger nicht«). Privat läßt er höchstens Adventures und Wirtschaftssimulationen auf die Festplatte. Andere Computerspiele reizen ihn nur zum Zugucken. Für ausgedehnte Spieleabende ohne Rechner und Monitore ist er aber fast immer zu haben. Für seine Freunde schlüpft er mit Vorliebe in die Rolle des Küchenchefs. Dabei fährt er Schlemmereien aus Küche und Keller auf - und futtert natürlich eifrig mit. Oder er verbringt seine Freizeit mit ausgiebigem Nichtstun und der Malerei. Unter http://members.aol.com/waldheim01 sind einige der Ergebnisse zu bestaunen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Civilization 2
- The Dig
- Master of Orion 2

Momentane Ohrwurm-CD:
Das wohltemperierte Klavier
(J. S. Bach/Glenn Gould)

Aktueller Lieblingsfilm:
Jenseits der Stille

Zuletzt gelesenes Buch:
Jäger und Opfer
(Robert Sheckley)



SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

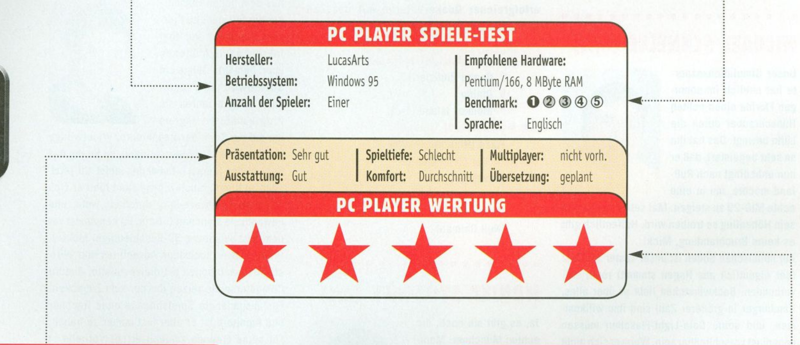
DER BENCHMARK*

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-DOS-Benchmark.

① ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
② ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
③ ab 12 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz
④ ab 14 fps; entspricht einem Pentium/166 MHz
⑤ ab 17 fps; entspricht einem Pentium/200-MMX MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

** Lesen Sie zum Thema Benchmark bitte auch den Artikel auf Seite 120.*



Spiele-Test

DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieletests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.



1997 AUGUST

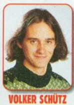
Auf dieser Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch einige der besten der letzten drei Monate.


RALF MÜLLER


MONIKA STOSCHEK


MICHAEL SCHNELLE


ROLAND AUSTINAT


VOLKER SCHÜTZ


ALEX BRANTE

Spielename	Genre	Ralf Müller	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Seite
Pro Pinball – Timeshock!	Flipper-Simulation	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	96
Guts´n´Garters	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	74
Shadow Warrior	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	62
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	108
Premier Manager 97	Wirtschaftssimulation	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	88
Alexander der Große	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	101
Atlantis	Adventure	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	84
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	76
PGA Tour Pro	Sportspiel	★★★	★★★	★★	★★★★	★	★★★★	92
FIFA Soccer Manager	Wirtschaftssimulation	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	86
GT Racing 97	Rennspiel	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	95
wipEout 2097	Rennspiel	★★	★★★	★	★★★	★★★	★★★	94
Blood	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★★★	★★★	68
Theatre of Pain	Prügelspiel	★	★★★	★★	★★★	★★★	★★	100
Actua Soccer Club Edition	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	90
Stargunner	Actionspiel	★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	110
Tigershark	Actionspiel	★	★★	★	★★	★★★	★★★	82
X-COM: Apocalypse	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	111
History of the World	Strategiespiel	★★	★★	★	★	★	★★	102
Last Rites	Actionspiel	★	★★	★	★	★★	★★	70
Riot	Sportspiel	★	★★	★	★★	★	★★	93
Panthers in the Shadow	Strategiespiel	★	★	★	★	★★	★	104
Battle Sport	Sportspiel	★	★	★	★	★	★	91
Detektiv Bogey	Geschicklichkeitsspiel	★	★	★	★	★	★	98
Intruder, The	Actionspiel	★	★	★	★	★	★	81
Heroes 2 – The Price of Loyalty	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	106

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

Spielename	Genre	Ralf Müller	Michael Schnelle	Roland Austinat	Martin Deppe	Volker Schütz	Alex Brante	Test in
Comanche 3	Flugsimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Dungeon Keeper	Echtzeit-Simulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/97
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Scourge of Armagon	Actionspiel	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/97
C&C Gold Edition	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/97
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Extreme Assault	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Imperium Galactica	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/97
Interstate ´76	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	6/97

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Letztere stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.



Schnelle Reaktionen, gute Nerven und eine niedrige Hemmschwelle sind die Eigenschaften, die ein wirklicher Fan von 3D-Shootern benötigt. Ob allein oder in vernetzter Gesellschaft, Spiele wie die indizierten »Duke Nukem 3D« und »Quake« erfreuen sich trotz Werbeverbots wachsender Beliebtheit.

Schwerpunkt: 3D-Action-Shooter

COME GET SOME!

Es knackt im Gebüsch vor Turok. Seine Nackenhaare richten sich auf, Schweißperlen rinnen ihm von der Stirn in die Augenbrauen. Die rechte Hand legt sich fester, fast schon verkrampft um den Abzug. Da, ein zweites Geräusch schräg hinter ihm – aus dem Dickicht stoßen zwei brüllende Ungetüme mit weißleuchtenden, messerscharfen Zähnen hervor. Instinktiv drückt Turok ab: Die Energieentladung des Blasters trifft zwar das Monster vor ihm, das zweite bohrt ihm jedoch seine Klauen in den Rücken.
Eine Szene aus dem neuesten Schwarzenegger-Actionstreifen? Weit gefehlt. Die Abenteuer von Held Turok spielen sich zur Zeit auf Nintendos N64-Konsole ab, und im Herbst sollen sie auch auf dem PC nachzuerleben sein. Ganz recht: Es geht um Action-Spiele. Trotz Indizierung oder gar Verbots einiger Titel ist der Erfolg des Genres ungebremst. Da stellt sich die Frage: Warum sind die meisten Menschen so begeistert Jäger und Gejagte? Gibt es tatsächlich einen Trieb in uns, der nach der ewigen Hatz verlangt? Teilweise mag das durchaus zutreffen: Über Jahrtausende mußten unsere Vorfahren selbst auf Nahrungssuche gehen – es gab keine großen, triefenden Pappschachteln, die vom freundlichen Italiener um die Ecke ins Haus gebracht wurden. Immer hing dabei die drohende Gefahr über ihnen, gedankenverloren um das nächste Gebüsch zu stapfen und sich Sekunden später im Magen eines großen Raubtiers wiederzufinden. Tod und Gewalt waren also zu jeder Zeit ein fast normaler Bestandteil des Lebens. Für die Faszination an beiden scheint es einen angestammten Platz in unserer Psyche zu geben. Wie sonst würde sich der Erfolg von Gewaltszenen in allen Medien, sei es in der Literatur, dem Fernsehen oder eben den Computerspielen erklären lassen?
Dieses Phänomen zieht sich quer durch die westliche Kultur – wie viele Spielfilme oder Vorabendserien kennen Sie zum Beispiel, in denen es keine Toten oder zumindest Verletzte gibt? Fließt in Computerspielen Blut, geht jedoch ein Aufschrei durch die Medien – dabei sterben in Filmen wie »Braveheart« oder »Predator« sogar reale Menschen. Darauf kontern dann die Gegner gewalttätiger Spiele, daß in Action-Krachern der Spieler selbst die Waffen in der Hand hat und auf andere Personen richtet. Diese extremen Ansichten gehen so weit, daß »Quake«-Fans zu mordlüsternen Freaks und »Duke Nukem 3D«-Spieler zu frauenfeindlichen Irren erklärt wer-

den. Spiele, in denen kleine Pixelmännchen erschossen werden, indiziert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) oder verbietet sie gar nach § 131 StGB. Im gleichen Atemzug schauen sich politisch korrekte Zeitgenossen allerdings wohlig schauernd sogenannte »Antikriegsfilme« an, in denen ganz nebenbei gemordet, gequält und vergewaltigt wird.

Warum aber reagiert die Gesellschaft auf Spiele anders als auf Filme oder Bücher? Zum guten Teil deswegen, weil viele Menschen sich noch nicht daran gewöhnt haben, daß der Computer massiven Einzug in die Familien und damit auch Kinderzimmer gehalten hat. Zur Beruhigung des kollektiven Gewissens wird an den 3D-Actionspielen ein Exempel statuiert, während der durchschnittliche »Gutmensch« seinen Aggressionen in allen anderen Bereichen des Lebens unbehelligt freien Lauf lassen darf. Diese verängstigte Reaktion unserer Gesellschaft ist wahrlich paradox und wird sich wohl so schnell nicht lösen lassen.

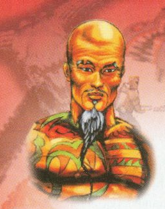
Was bisher geschah: Die Meilensteine

Welten liegen zwischen den ersten Schritten der 3D-Helden und dem heute üblichen Standardgemetzel. Alles fing mit den Nazimordenden amerikanischen Kriegsgefangenen von id Software an. Wir würden Ihnen gerne den Titel des Actionspiels nennen, aber ein Anruf bei der BPjS ergab, daß selbst dieses verboten ist. Darin kämpfte sich jedenfalls der wackere Held durch schmucklose Verliese und erschoß dabei fleißig deutsche Soldaten, die mit amerikanischem Akzent um Hilfe schrien. Das wenig komplexe Massaker wurde dann von einem weiteren Produkt aus dem Hause id abgelöst: »Doom«, dem bekanntesten und indiziertesten Vertreter des ganzen Genres. Dieses Spiel räumte mit der Ebenerdigkeit seines Vorgängers auf: Erstmals führten Treppen und primitive Aufzüge hinab in die Tiefen einer gegnerischen Raumstation oder hoch hinauf auf Plattformen über den Köpfen der Feinde. Außerdem war es der erste 3D-Shooter, den mehrere Personen im Netzwerk oder über Nullmodemkabel gemeinsam spielen konnten. Es folgte eine Unzahl schlichter Clones, die nur vereinzelt neue Funktionen enthielten. Der nächste tiefe Einschnitt fand erst mit dem flugs indizierten »Dark Forces« statt, das im Star-Wars-Universum angesiedelt war. Dessen Engine erlaubte dem Spieler den Blick nach oben und unten, zu springen und zu schwimmen, was den Spielspaß beträchtlich steigerte. Außerdem war es weitaus komplexer aufgebaut als seine Vorgänger. An die Stelle wilder Ballereien trat nun häufig das Lösen kleinerer Rätseln. Nach mehreren Versuchen von id, ihre Grafik-Engine in Fantasy-Szenarien wie »Hexen« oder dem indizierten »Heretic« an die Kundschaft zu bringen, landete 3D Realms mit dem ebenfalls indizierten »Duke Nukem 3D« einen Volltreffer. Zwar war das Spiel bis auf die frei einstellbaren Auflösungen in technischer Hinsicht nicht wesentlich besser als andere Doom-Clones. Dafür gaben sich die Programmierer beim Level-Design extrem viel Mühe und bauten unzählige originelle Gags ein. Infolgedessen konnte sich kaum jemand entziehen, der vorher schon gerne 3D-Shooter gespielt hatte. Obendrein lag ein Level-Editor zur Kreation eigener Level bei. Das hatte zur Folge, daß innerhalb kürzester Zeit die Mailboxen und Internet-Seiten von hausgemachten Level überquollen. Somit blieb Duke Nukem lange im Gespräch und erreichte Kultstatus.

»State of the art« in puncto Technik ist bis heute allerdings immer noch das ebenfalls indizierte Quake, der logische Nachfolger von Duke oder Hexen. Es merzt die Mängel aus, die alle anderen Grafik-Engines geschickt übertünchen. Während bei der Konkurrenz alle Objekte wie zum Beispiel Gegenstände, Gegner oder Explosionssequenzen aus zweidimensionalen Bitmaps bestehen, sind sie bei Quake wirklich dreidimensional. Dafür wurden beliebig geformte Drahtgittermodelle mit realistisch gefärbten Texturen überzogen. Ähnliches gilt für den gesamten Levelaufbau. Während bei allen anderen 3D-Shootern mehrere Ebenen nur durch Tricks übereinander gelegt werden konnten, sind die Level von Quake tatsächlich mit einer Art CAD-Programm räumlich konstruiert. Brücken, Balkone, Rampen und Querverstrebungen ziehen sich durch einen Großteil der Spielumgebung. Die schon vorher machbare beliebige Blickrichtung hat somit erstmals einen Sinn, ist besser gesagt sogar lebensnotwendig.

Und noch kein Ende in Sicht

Ähnlich dem Leveleditor von Duke Nukem gibt es eine große Anzahl Zusatzprogramme und Patches, wobei die wenigsten direkt von id stammen, sondern von begeisterten Fans programmiert wurden. Mit »QuakeC«, der Quake-eigenen Programmiersprache, wird die Verwirklichung eigener Verbesserungsvorschläge besonders einfach. Selbsterschaffene Fernlenkraketen, explodierende Backpacks, Laservisiere oder auch der persönliche Kampfhund haben mit der ursprünglichen Spielausstattung wenig zu tun. Aber nicht nur am Waffenarsenal wurde gefeilt, auch auf der technischen Seite hat sich einiges getan. Es gibt beispielsweise eine Quake-Version, die 3D-Grafikkarten unterstützt, insbesondere solche mit Voodoo- und Rendition-Chip. Mit der Implementation typischer Funktionen wie Transparenzeffekte oder bilinearem Filtering ist das 1996 erschienene Quake somit auch heute noch technisch voll auf der Höhe. In letzter Zeit werden jedoch immer mehr neue Produkte veröffentlicht, die an seinem Thron wackeln wollen. »Shadow Warrior«, »Blood« oder »Rebel Moon Rising« sind solche Kandidaten. Was diese bei genauerem Hinsehen alles bieten, erfahren Sie auf den nachfolgenden Seiten. (vs)



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SHADOW WARRIOR (SHAREWARE)

Lo Wang flüstert ein gehässiges »You're half the man you used to be«, während die Klinge des Katanas seinen Gegner zerteilt. Der Duke stimmt melancholisch ein: »There's a shadow hanging over me.« Recht hat er: »Shadow Warrior« macht dem indizierten Vorgänger »Duke Nukem 3D« Konkurrenz.

Auch wenn sieben Tage Arbeit die Woche in Japan schon fast ein Muß sind, unterscheidet sich die Realität glücklicherweise doch noch von den Zuständen in »Shadow Warrior«. Dort hält sich nämlich jeder große Konzern einen hauseigenen Killer, der säbelrasselnd für klare Betriebsverhältnisse sorgt. Entfernt kommen da dem wackeren Spieleredakteur die Pressesprecher der Softwarefirmen in den Kopf. Diese besitzen zwar keine Schwerter und Wurfsterne, aber versuchen mit spitzer Zunge, den neuesten Spiele-Schrott an die Kundschaft zu bringen. Lo Wang, der Held des Spiels, ist eher ein Geistesverwandter der Spieletester: Er deckt bei jeder Gelegenheit Mißstände und Pfuschereien auf und sagt sogar dem eigenen Brötchengeber, den Firmenchefs von Zilla Enterprises, den Kampf an. Diese kommen nämlich auf die clevere Idee, mit Hilfe dämonischer Wesen ganz Japan zu unterjochen. Ob sie darauf Lotusblumen oder grünen Tee anpflanzen wollen, ist auch in Fachkreisen noch nicht bekannt. Um das Desaster komplett zu machen, verschwindet noch zu Beginn des Spiels Lo Wangs Meister Lee, nicht verwandt oder verschwägert mit Meister Lu. Aller Wahrscheinlichkeit nach steckt der Konzern auch hinter dieser hundsgemeinen Schweinerei, doch läßt sich unser Held, und damit auch Sie, davon nicht einschüchtern. Es kann jedoch bestimmt nicht schaden, schon vorweg Rache zu nehmen.

Also bekommt der eigenartige Dämonenkrieger, der todesmutig in Los Domizil eindringt, vorsorglich die Klinge zu schmecken. Da dessen unterbelichtete Kollegen irgendwo aufgeschnappt haben, daß Eisen gesund sein soll, folgen dem ersten Angreifer im Verlauf des Spiels unzählige weitere. Alle wollen mindestens mit dem Katana gepiekst werden, der schärfsten aller Samurai-Klingen. Bei der Suche nach Meister Lee stellt Lo jedoch fest,



Wie Sie sehen, ist Lo Wang nicht nur ein Meister des Schwerts (640 x 480).

So friedlich, wie es hier aussieht, geht es bei Shadow Warrior nur selten zu.

AUF DER CD-ROM

... unserer Plus-Ausgabe finden Sie die Shareware-Version von Shadow Warrior, die harten und weniger harten Spielern einen Eindruck in die Welt von Lo und seinen Kumpanen gibt.

ROLAND AUSTINAT

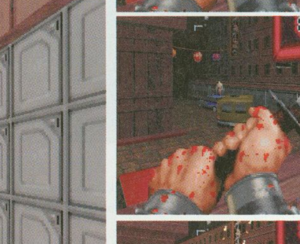
Pain is for the weak – was mir bei Shadow Warrior an Blut und Körperteilen um Aug' und Ohr fliegt, übertrifft alles, was ich bisher in Actionspielen gesehen habe. Obendrein ist die Grafik-Engine zwar schnell, aber das funktioniert nur, weil dafür die inzwischen in Ehren ergraute Duke-Nukem-Vorlage benutzt wird.

Sicher, die Sprüche vom guten Lo sind irgendwie morbide witzig, aber wenn ich auf der Suche nach Meister Lee die Gegner oft im Dutzend abschlachten muß, kann ich auch über noch so putzig auf den Boden rieselnde Patronenhülsen nicht mehr lachen. Da mögen Henrik und Volker noch so sehr schwärmen – für mich herrscht im futuristischen Los Angeles trotz geringerer Puzzledichte und meinetwegen auch weniger Blut weitaus mehr Spannung und Nervenkitzel. Und sollten es spannende Mehrspielerduelle im Netz sein, ist Quake nach wie vor unumstrittener als das Genre an sich.



Gleich zu Beginn des Spiels wird Lo Wang Augenzeuge eines spektakulären Verkehrsunfalls.

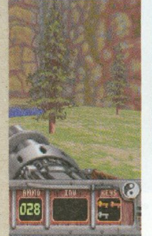












HENRIK FISCH

Da freuen sich die Schergen der Bundesprüfstelle: durchgehackte Gegner, mit einer Maschinenpistole bewaffnete, badende Mädchen und vulgäre Sprüche (zum Glück in Englisch und dank des japanischen Akzents kaum verständlich). Nebenbei darf ein noch kopfüber an einem Seil hängender Gefangener in einem Lavabecken versenkt werden, damit man einen dringend benötigten Schlüssel erhält. Das Prädikat »Für Kinder und Jugendliche ungeeignet« wurde für dieses Spiel erfunden, soviel steht fest und soweit meine Prognose zum Thema Indizierung.

Bei allen Geschmacklosigkeiten schlägt mein von Duke und Quake gestähltes Testerherz nach einiger Zeit aber doch höher: Das Spiel bringt Spaß. Viel neues gegenüber der 3D-Action-Konkurrenz gibt es zwar nicht zu sehen. Man will aber trotz eines gescheiterten Versuchs eben doch einen Level weiterkommen und den nächsten Gegner besiegen. Keine Frage: Die Vorgänger sind und bleiben ungeschlagen. Wer dort jedoch in jeder Ecke die Staubkörner schon beim Vornamen kennt, findet mit Sicherheit Gefallen an dem offiziellen Duke-Nachfolger.

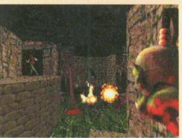
daß seine düsteren Widersacher auch sonst sehr auf ihre Gesundheit achten. Neben der eisenhaltigen Kost des siebenfach gefalteten Schwerts oder den Wurfsternen nehmen sie auch gerne einmal eine Injektion aus einer der beiden Bleispritzen, eine Schrot-Kur aus der Riot-Gun oder ein kleines radioaktives Zäpfchen, pardon, einen Sprengkopf.

Was den Feinden recht ist, ist dem Spieler natürlich nur billig. Bis zu den Zähnen bewaffnet rennt er mordenderweise durch die riesigen, mit netten Rätseln und unzähligen originellen Einfällen gespickten Level. Gleich zu Beginn wird er zum Beispiel Zeuge eines spektakulären Verkehrsunfalls, der mehrere Schattenkrieger ins Nirwana befördert. Kurz darauf entdeckt er einen Raum voller ferngesteuerter Autos, die ihm bei der Beschaffung der Schlüssel behilflich sind. Nur mit diesen kann er sich den Weg zum Ausgang erschließen. An anderer Stelle dürfen zwei Plattformen, die über einem gähnenden Abgrund in der Luft schweben, kreuz und quer verschoben werden, so daß sie eine Brücke bilden. Zwar ist die Straßenbahn, die uns ein gutes Stück mitnimmt und zum nächsten Schauplatz führt, noch keine umwerfend neue Idee. Die übrigen Fahrzeuge haben es jedoch in sich: So muß er einmal einen defekten Gabelstapler reparieren, mit dem er nach getaner Arbeit durch die Gegend brausen kann. Ein anderes Mal setzt er sich in den Turm eines Panzers, um Hindernisse, die ihm den Weg versperren, niederzuwalzen. Doch es sind nicht nur die großen, sondern auch die kleinen Annehm-

DIE VOLLVERSION

Wenn es uns Deutschen vergönnt sein sollte, die Vollversion von Shadow Warrior vor der sehr wahrscheinlichen Indizierung kaufen zu können, dann erwarten uns noch eine ganze Menge Neuheiten. Für Freunde des Mehrspielermetzelns soll es beispielsweise computergesteuerte »Bots« geben. Diese greifen ins Spielgeschehen ein, wenn Sie nicht genügend menschliche Kontrahenten haben. Für mehr Ausgeglichenheit soll ein Handicapmodus sorgen. Ferner dabei: weitere Level und drei neue Waffen, mit denen Sie sich übrigens schon einmal auf der nächsten Seite anfreunden können. Dazu gibt es frische Monster, die Ihnen das Kämpferleben erschweren sollen. Einen ersten Eindruck verschaffen diese beiden Bilder, die direkt aus dem Internet stammen.

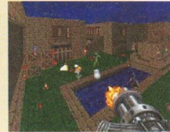
Wenn Sie ein Modem und einen Zugang zum Internet besitzen, können Sie sich selbst unter http://www.shadowwarrior.com/ über den aktuellsten Stand der Dinge informieren.



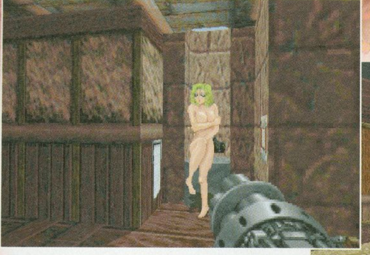
Makaber: Der Kopf des »Guardian« hilft Ihnen bei der Vernichtung Ihrer Feinde.



Auch die Innereien können im Kampf eingesetzt werden.



Wie man sieht, helfen nicht nur die exotischen Waffen gegen aufdringliche Widersacher.



Junge Manga-Damen wie diese treffen Sie im Laufe des Spiels noch häufiger an.

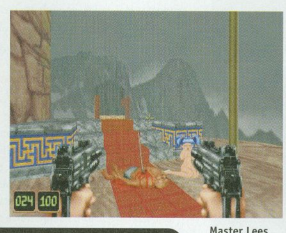


Der Panzer ist vollgetankt und lädt zu einer Spritztour ein.

lichkeiten, die unserem Helden das Vorankommen durch die japanisch angehauchten Schauplätze erleichtern. Ordentlich Abwechslung und Spielspaß bringen Medipaks für das eigene Wohlergehen, Reparatursets für Fahrzeuge, Glückskekse, Gas-, Rauch- und Blitzbomben oder die Heatseeker-Karte, die den Raketenwerfer Infrarot-Sprengköpfe verschießen läßt.

Wie Sie sehen, ist es also wieder einmal der schon von »Duke Nukem 3D« bekannte Detailreichtum, der letztendlich den Charme des Spiels ausmacht. Nicht nur, daß geworfene Shurikens in den Wänden stecken bleiben, Sie können sie auch wieder einsammeln. Nicht nur, daß hyperaktive Kaninchen vor den Augen des Spielers an ihrer Fortpflanzung arbeiten, Lo Wang kommentiert die Szene noch mit einem launigen Spruch. Nicht nur, daß unter einem Wasserfall putzig gezeichnete Manga-Damen duschen, es findet sich auch eine Höhle, die von einem blutrünstigen Kaninchen bewacht wird und in welcher der heilige Gral vor sich hingammelt. Jeder noch so gute oder makabere Gag wird im Verlauf des Spiels durch einen witzigeren überboten, jedem guten Effekt folgt ein noch spektakulärerer.

So schön dies alles schon im Einzelspielermodus ist, beim Spiel mit Freunden oder gegen sie verdoppelt sich der Spielspaß noch einmal. Die Mehrspieler-Level entsprechen zwar größtenteils denen, die auch der Einzelkämpfer kennenlernt, doch wurden sie an manchen Stellen extra angepaßt: Unübersichtliche Flächen, die das Areal nur unnötig vergrößern würden, sind gesperrt, neue Durchgänge zwischen verschiedenen Abschnitten geschaffen worden. Der Zerstörungswut des Einzelnen sind also keine Grenzen gesetzt. **(vs)**



Master Lees blutiges Schicksal schreit nach Rache.



Ein Killer-Karnickel, tote Ritter und ein goldener Gral? Wenn das mal nicht verdächtig ist.

VOLKER SCHÜTZ

Auch wenn Blut und Gedärme spritzen oder Überreste von seltsamen Schattenwesen als bunte Brocken über den Bildschirm fliegen, mir macht Shadow Warrior viel Spaß. Ich kann Realität und Spiel unterscheiden und habe folglich keine Probleme mit dem Pixeltod irgendwelcher Phantasiegeschöpfe. Gerade die Hetzjagden im Mehrspielermodus finde ich extrem spaßig, und ich könnte mich jedesmal vor Lachen wegschmeißen, wenn Lo Wang einen seiner kauzigen Sprüche vom Stapel läßt, zum Beispiel »I like sword ... that's a personal weapon«, beim Zücken seines Katanas.

Die Mischung aus realistischem Leveldesign à la Duke Nukem und völlig überzogenen, geradezu albernen Begegnungen, etwa die mit dem Monthy-Python-Kaninchen, sorgt dafür, daß das ganze Gemetzel etwas von seiner Ernsthaftigkeit verliert. Damit dürfte es selbst politisch korrekten Zeitgenossen den Wind aus den Segeln nehmen. Insgesamt sorgen die Vielzahl an Waffen, Ausrüstungsgegenständen und die coolen Sprüche des Hauptdarstellers für langanhaltende Motivation. Schade nur, daß dafür die veraltete Engine von Duke Nukem benutzt und nicht eine etwas zeitgemäßere im Quake-Stil programmiert wurde.

SHADOW WARRIOR (SHAREWARE)

Hersteller: 3D Realms
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk)
Empfohlene Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
Benchmark: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

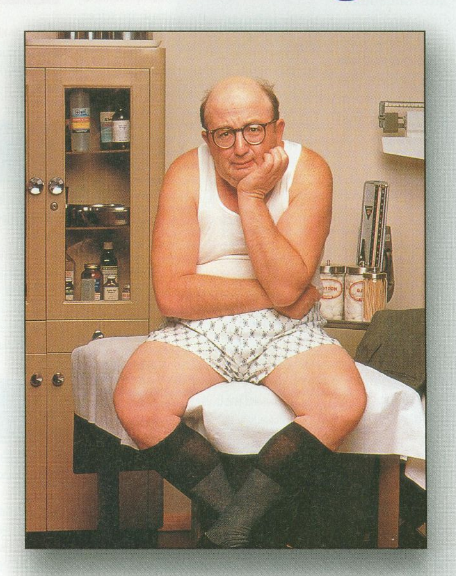
Präsentation: Gut | **Spieltiefe:** Gut | **Multiplayer:** Gut
Ausstattung: Gut | **Komfort:** Durchschnitt | **Übersetzung:** nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.





Interactive Classix

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.

Starten Sie Ihre Software-Sammlung!



Shadow Warrior: Starthilfe für Freizeit-Ninjas

DAS WAFFENARSENAL

Für alle Ungeduldigen, die es nicht erwarten können die Waffen ihrer Träume endlich in Händen zu halten, haben wir die typischen »Werkzeuge« eines japanischen Kämpfers zusammengestellt.

Es heißt immer, daß es wichtig sei, seine Feinde zu kennen. Viel wichtiger ist aber das Wissen, wie man seine Gegner am einfachsten beseitigt. Die unzähligen Waffen und Gegenstände, die in »Shadow Warrior« entdeckt werden wollen, sind schön und gut, aber erst wirklich nützlich, wenn man auch weiß, was man mit ihnen anzufangen hat. (vs)

DIE WAFFEN

Das Schwert ist Lo Wangs Lieblingswaffe. Damit lassen sich Monster in dekorative Einzelteile zerlegen, die jeden Fleischer neidisch machen.



Der Wurfstern ist die Fernkampfwaffe für Notsituationen. Wenn zum Beispiel aus den Uzis nur noch Klickgeräusche kommen, kann Lo Wang damit dem schon frohlockenden Gegner kräftig einheizen.



Die Uzi ist die ideale Standardwaffe. Erfreulicherweise lassen sich gleichzeitig zwei dieser feuerspuckenden Maschinenpistolen verwenden.



Die Riot-Gun ist eine Art mehrläufige Schrotflinte, die zusätzlich im Automatikmodus betrieben werden kann, was für größte Freude bei den Widersachern sorgt.



Der Raketenwerfer darf in keinem guten 3D-Spiel fehlen. Dieses Exemplar kann mit dem passenden Zubehör sogar Fernlenkraketen und nukleare Sprengköpfe verschießen.





Die Sticky Bomb ist genau das, was ihr Name erwarten läßt: eine kleine Granate, die an allem und jedem kleben bleibt. Sie explodiert, wenn sich ihr jemand nähert.

Der Granatwerfer ist eine gern gesehene Waffe. Mit ihm können Sie um die Ecke schießen, was bei potentiellen Opfern gewöhnlich Fluchtreaktionen auslöst.



Die Rail-Gun ist den Waffen aus dem Schwarzenegger-Streifen »Eraser« nachempfunden. Sie wird erst in der Vollversion erhältlich sein.







Außerdem können Sie **diverse Körperteile** wie das Herz und den Kopf des »Guardians« als Waffe benutzen. Dieser verfügt über drei verschiedene Feuermodi, die Sie gegen Ihre Gegner richten können, sobald Sie die Schädeldecke entfernt, mit den Fingern in die Großhirnrinde gegriffen und dann ... aber lassen wir das, bevor zartbesaiteten Mitmenschen übel wird.

DIE CHEATS

Besitzen Sie nicht genug Zeit oder Geschick, um sich durch die Reihen der Bösewichte zu kämpfen? Keine Angst, Master Lee hat uns folgende Cheats verraten, mit deren Hilfe Sie erheblich weniger Probleme im Kampf gegen die Schattenkrieger haben sollten. Drücken Sie zur Eingabe im Spiel die T-Taste, und geben Sie dann das gewünschte Kommando ein.

Cheat	Wirkung
SWCHAN	Unsterblichkeit ein/aus
SWGIMME	Alle Waffen und Extras
SWGHOST	Durch Wände gehen ein/aus
SWGREED	Alle Cheats gleichzeitig
SWLOC	Frame-Rate ein/aus
SWMAP	Komplette Karte
SWRES	Auflösung verändern
SWSTART	Neubeginn des Levels
SWTRIX	Raketenwerfer verschießt Karnickel
WINPACHINKO	Lo Wang gewinnt immer beim Pachinko-Spiel.

DIE EXTRAS



Das Repair-Kit dient, wie der Name sagt, zum Reparieren der zahlreichen Fortbewegungsmittel, derer sich Lo Wang im Laufe des Spiels bedient.



Die Rauchgranate hüllt unseren Helden in eine dichte Wolke ein, durch die ihn andere schwerer entdecken können. Derart vernebelt ist er im wahrsten Sinn des Wortes ein »Shadow Warrior«.



Das Nachtsichtgerät ist schon vom Vorgänger Duke Nukem 3D (indiziert) bekannt. Damit behält Lo Wang auch in den finstersten Verliesen den totalen Durchblick und seine Feinde fest im Visier.



Auch **die Gasbombe** ist ein sehr nützliches Utensil. Einmal gezündet, verströmt sie giftige Dämpfe, was die Lebenserwartung eines jeden Dämonenkriegers drastisch schwinden läßt.



Was ein Flammenwerfer für einen Schneemann, ist **die Blendgranate** für die Netzhaut Ihrer Gegner. Derart geblendet torkeln die armen Opfer umher und geben hervorragende Zielscheiben ab.



Eine weitere Gemeinheit, besonders im Mehrspielermodus: **die Krähenfüße**. Lo Wang verteilt sie einfach auf dem Boden. Stapft ein Unsympath dann vorbei und darauf, ist der Schaden bei ihm und die Freude bei Ihnen groß.

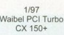


Auch der härteste Kämpfer braucht zwischendurch eine Stärkung: **Der Medizinkasten** bringt verbrauchte Energie im Handumdrehen zurück.

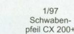
Es gibt natürlich noch eine ganze Menge Schlüssel und Keycards, mit denen Lo Wang so manche Tür öffnet. Dazu kommen Erweiterungen für seinen Raketenwerfer wie etwa die Heatseeker-Karte. (vs)

6 Auszeichnungen 1994,
Versender des Jahres Platz 5.
6 Auszeichnungen 1995,
Versender des Jahres Patz 2.
14 Auszeichnungen 1996,
Versender des Jahres Platz 3.







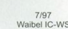











1/97 Waibel PCI Turbo CX 150+	1/97 Power Pro 3D	1/97 Schwaben-pfeil CX 200+	3/97 Waibel PCI Turbo CX 150+	4/97 Waibel IC-W 200	5/97 Waibel IC-W 200 mit AMD K6™	5/97 Waibel IC-W 233 mit AMD K6™	7/97 Waibel IC-WS RAID 266



HOMEOFFICE

SCHWABENPFEIL II

* Cyrix CX 166+ oder AMD K6™ Prozessor
* Waibelboard ICW mit ACPI Powermanagement Intel TX 430 Chipsatz
* Easy Miditower mit aktiver CPU-Kühlung
* 512 KB Pipeline Burst Cache 6ns, Overdrive Socket 7
* 3xPCI, 2xISA,1xPCI/ISA, 1,44 MB Floppy
* 16 MB SD RAM PS/2 (max. 256 MB), 60 ns
* 32 Bit E-IDE Mode 4 Controller für 2+2 HD, DMA 22 MB/s
* 2.5GB E-IDE Festplatte M1638T, 5400 U/min., AV fähig
* Diamond Stealth 3D 2000, 2 MB, 135 MHz RAMDAC, S3 Virge
* Creative Labs SB 16 P&P, DirektX kompatibel
* 2serielle/1parallele Highspeed I/O, 2x USB
* Cherry Windows 95 Tastatur
* Logitech Maus 3 Tasten, PS/2
* Windows 95/II vorinstalliert und auf CD
* Lotus Smartsuite 97 Office Paket auf CD
* 12x speed Pioneer CD-ROM Laufwerk E-IDE
* CE konform, umweltfr.Sicherheitsverpackung
* 7 Tage Lieferzeit

3 Jahre Waibel Power Garantie

CX 166+	**1995.- DM**
AMD K6™ 200	**2595.- DM**



Unsere TOP-OPTION für alle 3D-Anwendungen:

Righteous 3D

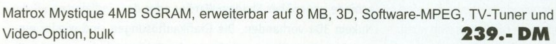
Ein Micronics Board mit Orchid-Technologie.

High Performance 3D-Beschleunigung für jeden PCI-PC

* Revolutionäre 3D-Technologie
* Echtzeitwiedergabe
* Simultane 3D-Beschleunigung
* Windows 95 Direct 3D Unterstützung
* Add-In Kartemit Voodoo-Chipsatz, 4 MB EDO RAM inkl. 8 aufregender Softwaretitel

Bulk	**309.- DM**
Inklusive Software	**349.- DM**





Matrox Mystique 4MB SGRAM, erweiterbar auf 8 MB, 3D, Software-MPEG, TV-Tuner und Video-Option, bulk **239.- DM**

Matrox Millennium 4 MB W-RAM, erweiterbar auf 8 MB, 220 Mhz RAMDAC, Software-MPEG, 3D, bulk **389.- DM**

17" (43cm)Monitor Waibel PowerTron II, Original Sony Trinitron Technologie, 80 kHz, TCO 92, 0,26 dot, 1024x768 in 120Hz **1295.- DM**

Original Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value Edition, bulk **199.- DM**

Weitere PC-Konfigurationen und noch mehr Zubehör finden Sie tagesaktuell auf unserer Internet- Homepage




* 36 Monate echte Garantie auf alle Bauteile + Monitor
* 12 Monate Vor-Ort-Abholservice
* 7 Tage Rückgaberecht bei Standardkonfigurationen
* Standard/Optionaler 24h Vor-Ort-Service bis zu 3 Jahren
* Waibel's-Bau-System (WBS) stellt die Qualität und Optimierung jedes Gerätes vor Auslieferung sicher.
* **Gebührenfreie Service-Hotline werktags von 10-15Uhr**
* NEU! Notfall-Hotline von 15-17.30 Uhr

Jegliche Angebote und Bestellungen unterliegen unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese können Sie jederzeit über unsere gebührenfreie Bestell- und Servicehotline anfordern, oder auf unserer Homepage abrufen.

Waibel
THE POWER COMPANY
76275 Ettlingen * Englerstr. 24
Fax: 07243 - 577 599
http//www.waibel.com



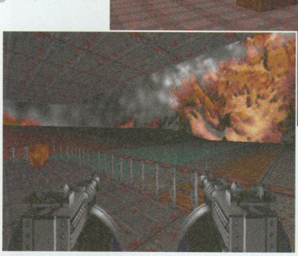
Gebührenfrei anrufen! Werktags von 9.00 bis 20.00 Uhr

0130-182994

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

BLOOD (SHAREWARE)

Blutig geht es in 3D-Shootern an sich immer zu – da stellt sich die Frage, warum ein Hersteller sein neuestes Spiel auch noch »Blood« nennen muß. Die Antwort liegt auf der Hand: Es übertrifft die Konkurrenz um Längen, wenn es um herumwirbelnde Körperteile geht.



Es gibt nicht umwerfend viele originelle Ideen in Blood. Der Zug jedoch ist eine davon.

Wir haben geschafft, was dem Tchernobog mißlang: Wir verhalfen diesem etwas unterbelichteten Herrn zur Erleuchtung.

An der Schießbude gibt Caleb sich nicht mit einem einfachen Luftgewehr zufrieden.

Brutal ist die Welt – Caleb, der »Held« aus »Blood« macht da keine Ausnahme. Sein Leben widmete er nämlich dem Tchernobog, einer bösartigen Wesenheit aus einer anderen Dimension. Sein Aufgabenbereich: unschuldige und nichtsahnende Menschen zu opfern. Allerdings gab es zum Dank nicht mehr als einen fauligen Händedruck – unser Adept fühlte sich ausgenutzt und rebelliert nun gegen seinen Herrn und Meister.

Caleb steigt also aus seinem Grab und schlägt sich, anfänglich nur mit einer Mistgabel bewaffnet, an der Seite des unerschrockenen Spielers durch 34 düstere Level, die in je vier Episoden aufgeteilt sind. Vom Friedhof über einen Geisterzug bis hin zu den Laboratorien eines durchgedrehten Wissenschaftlers stoßen Sie hier auf alles, was das morbide Herz begehrt. Das Waffenarsenal im nostalgischen 50er-Jahre-Look ist relativ umfangreich, wenn auch nicht annähernd so originell wie das von Konkurrent »Shadow Warrior«. Bei Blood gibt es neben der eher unspektakulären Schrotflinte eine Leuchtpistole, die alle Gegner in laufende Flammenbälle verwandelt, Dynamit, eine Thompson-MP und eine fiese Voodoo-Puppe. Die Extras sind nicht sehr einfallsreich, dafür aber alle schön auf das Gruselambiente abgestimmt, das an die unheimlichen Geschichten von H. P. Lovecraft erinnert. Dazu gehören eine Kristallkugel zum Aufspüren von Gegnern im Mehrspielermodus, eine Tarnrobe oder Sprungstiefel, die unseren Anti-Helden wie einen Hasen auf Ecstasy durch die Gegend hoppeln lassen. Wozu hätte man aber all diese schönen Spielzeuge, wenn es nicht auch Monster gäbe, die geradewegs in die Hölle befördert werden wollen? Spinnen, Ratten, Fledermäuse, Zombies, Gargoyles oder gar Höllenhunde warten in ihren Gemäuern schon auf Sie. Alle dürfen auf blutigste Weise auseinandergenommen werden: Von den Zombies bleiben zum Beispiel Köpfe übrig, die Caleb fröhlich über den Bildschirm kickt.

Auf der technischen Seite sind keine nennenswerten Unterschiede gegenüber Shadow Warrior oder dem indizierten »Duke Nukem 3D« vorhanden. Die Grafikauflösungen sind wieder einmal frei einstellbar, und das große Schlachten kann auch mit Freu(n)den im Netzwerk oder via Modem stattfinden. **(vs)**

VOLKER SCHÜTZ

So richtig begeistern kann mich Blood nicht. Erst gestern habe ich mit Shadow Warrior und Lo Wang meine helle Freude gehabt. Jetzt soll ich mit dem vermoderten Caleb durch triste, dunkle Gänge wandern?
Ein Horrorspiel zu entwerfen, das sich selbst auch noch ernstzunehmen scheint, ist meiner Meinung nach ein großer Fehler. Um die hierfür nötige stimmungsvolle Atmosphäre zu erzeugen, braucht es auf jeden Fall mehr als ein paar zweidimensionale Sprites, die überdies noch albern aussehen und unmotiviert durch kahle Gänge schwanken. 3D-Shooter leben entweder von ihrer witzigen Art, von technischer Perfektion oder gar nicht. Für Blood, wie so viele andere Duke-Clones, gilt letzteres. Das Spiel ist genauso leblos wie sein Protagonist.

BLOOD

Hersteller: GT Interactive
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)
Empfohlene Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
Benchmark: 
Sprache: Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer*	d	2	75.-
9 - The Last Resort	d	3	69.-
ADI Kinderlernprogramme	d		69.-
Age of Sail	d	2	74.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Anstoss 2*	d	4	74.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
Atlantis	d	3	79.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Sport	d	1	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	59.-
Battle Ground Compilation	d	2	79.-
Banzai Bug (Win95)	e	1	54.-
Birthright	d	5	69.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Carmageddon	e/d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 Gold	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Dark Forces 2 - Jedi Knight*	e	1	89.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Dark Reign*	e/d	8	84.-
Deadly Games	d	8	69.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	69.-
Demonworld*	e/d	8	69.-
Der Industriegigant	d	2	69.-
Destruction Derby 2	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
Dominion (Win 95)*	d	8	74.-
Dungeon Keeper*	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Evidence (Win 95)	d	3	75.-
Exhumed	e/d	1	74.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2	d	2	78.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	39.-
F1 Psygnosis (W95) (3D fx)	d/e	2	75.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
Fable	d	3	39.-
Fallen Haven (Win 95)	d	8	84.-
FIFA Soccer 97	d	4	64.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	49.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Floyd (Win 95)*	d	3	74.-
Flying Corps	d	2	74.-
G-Nome (Win 95)	d	1	69.-
Harvest of Souls	d	3	69.-
Hattrick Wins (Win 95)*	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	62.-
Hellbender (Win95)	d	2	69.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	25.-
Hugo 4	d	1	65.-
IM1A2 Abrams	d	2	79.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Independence Day	d	1	79.-
Interstate 76 (Win 95)	d	2	74.-
Iron & Blood	d	1	69.-
Jack Nicklaus 4	e/d	4	79.-
Jet Fighter 3*	d	2	79.-
Kick Off 97	e/d	4	69.-
KKND	d	8	59.-
Koala Lumpur	d	3	59.-
Last Rites	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	74.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Links LS Collection 1/2/3	e/d	4	49.-

CD SPIELE

Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2	d	1	59.-
M.A.X. (Euro oder Jewel)	d	2	44.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	74.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
MDK (3D fx)	e/d	1	69.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	d	1	79.-
Monkey Island 3*	d	2	84.-
Monopoly	d	8	55.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
Myst	d	3	69.-
Nascar Racing 2	d	4	74.-
NBA Live 97	d	4	64.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	74.-
Nemesis - Ein Wizardry Adv.	d	5	69.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
Orionburger	d	3	39.-
Outlaws (Win95) (3 D fx)	e/d	1	74.-
Pandemonium (3 D fx)	d	1	74.-
Perfect Weapon (Win 95)*	d	1	75.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Privateer 2	d	2	69.-
Pro Pinball - Timeshock	d	2	69.-
Police Quest 5 SWAT	e/d	3	75.-
Puzzle Bobble	e/d	6	39.-
Pyst	d	5	19.-
Q**** Mission 1/2	e/d	je	49.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing xtra Strecken	d	2	39.-
Ran Soccer + Ran Trainer 2	d	4	39.-
Rayman	d	1	35.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	74.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil	d	1	74.-
Risiko (W95)	d	8	69.-
Sean Dundee´s Football	d	4	59.-
Shadow Warrior*	e	1	84.-
Silent Hunter	d	1	49.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	25.-
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d	2	79.-
Sim Copter (W95)	d	2	74.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Sonic & Knuckles Coll. (W95)	e/d	1	55.-
Stadt der verlorenen Kinder	d	3	74.-
Star Command	d	8	69.-
Stars!	d	8	64.-
Star Trek: Borg	e/d	2	55.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy*	d	3	74.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Strike Point: The Hex Mission	d	2	69.-
Super Puzzle Fighter 2	e/d	1	39.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
Terracide	e/d	1	74.-
Test Drive Off Road	e	4	55.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	84.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	65.-
The Dig	d	3	44.-
The Last Express	d	3	74.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Tiger Shark	d	2	69.-
Time Commando	d	1	39.-
Trash It	d	1	74.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	69.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Warcraft 2	d	8	55.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
Wet	d	2	79.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
X-Wing vs. Tie-Fighter	e/d	1	74.-
Zork Legacy Edition	d	3	84.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Angebote

A-Train	d	2	19.-
Aces of the Deep	d	2	35.-
Age of Rifles - Das Gewehr	e/d	8	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Conquest deluxe	d	8	39.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia 2	e/d	1	29.-
Cyberstorm	d	8	29.-
Descent 2	d	1	33.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	39.-
F1 Grand Prix 1	e/d	1	25.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle (Vollgas)	d	3	33.-
Gene Machine	d	3	25.-
Golden Gate Killer	d	3	25.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Mechwarrior 2 (Win 95)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Necrodome (Win 95)	e/d	1	29.-
Normality	d	3	29.-
Olympic Soccer/Games	d	4	24.-
Onside Soccer	d	4	25.-
Panzer General 2	d	8	26.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
QAD	d	1	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Schleichfahrt	d	2	39.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Shattered Steel	e/d	1	39.-
Shell Shock	d	1	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	29.-
Star General	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	35.-
Syndicate Wars	d	8	39.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Torin´s Passage	d	3	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
War Wind	d	8	29.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms	d	8	29.-
Z	d	8	29.-

CD-Bundles

Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	74.-
MegaSIXpak (6CD´s) (Magic Carpet 2, Comanche, Terra Nova, Fantasy General...)	e/d	8	55.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)	d	7	35.-
Award Winners (Star Trek - Final Unity, Pro Pinball The Web, Bleifuß)	d	1	44.-
Maxis Anti-Langeweile-Pack (Sim City 2000, Pinball 95, Marty 1, Sim Town)	d	2	74.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	69.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	79.-
Indy Car 2 + Nascar 1 + Track Pack	44.-
3D Ultra Pinball 1 & 2	79.-

Hardware

3DFx Grafik

Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit !

Diamond Monster 3D 4MB bulk 329.-
** Die Referenz Add-On Karte **
Herkules Stingray 128/3D 6MB 499.-
** ET6000 und 3DFx Karte in einem ! **
** incl. Formel 1 & Pandemonium **

Zubehör: Microsoft, Thrustmaster, Logic 3, Logitech, Gravis u.a.

Unsere Spiele des Monats:

Conquest Earth
Strategie in einer neuen Dimension !
Komplett deutsch nur **79.-**

Shadow Warrior*
Das Metzeln geht weiter ! Geniale Level ! Super Waffen ! Netzwerkfähig !
Komplett englisch nur **84.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Shadow Warrior
Blood, Outlaws, Extrem Assault, u.v.m. Alles Shareware + Patches + Level
Alles auf einer CD !!!!!!!!!! nur **19.-**

Dungeon Keeper
Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur **75.-**

Imperium Galactica
Beherrschen Sie den Weltraum !
Komplett deutsch nur **74.-**

James Bond
Komplett deutsch
Die ultimative Kollektion ! (2CDs) Alles über James Bond !
Top-Spiele Top-Preise! nur **64.-**

Rasen total !

Moto Racer	d	75.-
Need 4 Speed 2	d	74.-
Interstate 76	e	69.-
Rally Racing 97	d	49.-

Mega Pack 7
Anleitung deutsch
3D Ultra Pinball 2, US Navy Fighters, Caesar 2, Road Rash, A10 Cuba, Heroes of M & M, Gene Wars, Creature Shock.....
Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Sport total !

FIFA 97	d	64.-
NHL 97	d	64.-
NBA 97	d	64.-
UEFA 96/97	d	64.-

Daggerfall*
Komplett deutsch
Es kommt...es kommt nicht...
Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Ballern total !

Blood	e	79.-
Redneck Rampagne	e	69.-
Exhumed	e/d	74.-
Outlaws	e/d	74.-

Pro Pinball - Timeshock		74.-
Heroes of M & M 2	d	69.-
Pandemonium	d	69.-
Deadly Games	d	69.-

*** Level CD's ab 10 DM ***

Erobern Total

C & C Alarmstufe Rot	d	79.-
Earth 2140	d	39.-
Die Siedler 2	d	65.-
Der Industriegigant	d	69.-

Fliegen total !

Comanche 3	d	79.
Extreme Assault	d	69.
X-Wing v Tie-Fighter	e/d	74.
F16 Fighting Falcon	e/d	69.

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

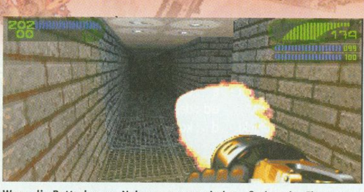
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Actionspiel für Einsteiger

LAST RITES

Wie bewegt man Leichname zur Rückkehr in ihre Kisten, wenn die partout nicht liegen bleiben wollen? Ganz einfach: Mit roher Waffengewalt, denn schließlich stirbt man nur zweimal.



Wenn die Batterien zur Neige gegangen sind, muß eben der Flammenwerfer die Taschenlampe ersetzen.

Sind Spezialeinheiten nicht eine schöne Sache? Allzeit bereit, stoppen diese tapferen Jungs in dezentem Camouflage-Grün nicht nur gefährliche Geiselnehmer und Terroristen. Sie retten die Erde auch eben mal vor gefährlichen Wesenheiten, die auf die besonders originelle Idee gekommen sind, die Weltherrschaft für sich in Anspruch zu nehmen.



Mit schweren Geschützen ziehen wir gegen alle Widersacher in den Kampf.

In »Last Rites« hört die aufmüpfige Kreatur der Finsternis auf den Namen Mordae. Dieser will aus nicht dokumentierten Gründen die Menschheit vernichten. Er verwandelt zur Erfüllung seiner hochtrabenden Pläne die ganze Welt in einen überdimensionierten Friedhof der Kuscheltiere, was nun mal zur Folge hat, daß die Toten wieder aus ihren Gräbern steigen. Da die verfaulten Gesellen von allem Frischfleisch sehr angetan sind, entwickeln sie sich zu einer echten Plage für ihre lebendigen Zeitgenossen – womit wir wieder bei den Spezialeinheiten wären. Als Anführer einer solchen haben Sie sich nämlich persönlich darum zu kümmern, daß Mordae mitsamt seiner gammeligen Brut vom Antlitz der Erde verschwindet. Sie ziehen also mit ihrem Team, das aus bis zu vier Computermitstreitern besteht, durch verfallene Häuserschluchten und menschenleere Kaufhäuser bis hin zu der düsteren Wohnstätte des Erzschurken. In jedem der durch ein kurzes Briefing eingeleiteten Level befördern Sie Unmengen von Zombies zum wiederholten Male ins Reich der Toten. Dazu stehen Ihnen eine Uzi, eine automatische Schrotflinte, eine Plasma- oder gar eine Shredder-Kanone zur Verfügung. Als hilfreiche Extras gibt es Bewegungsscanner, Taschenlampen und Medipacks. Schöne Dinge, die auch den Genrekollegen schon beim Lösen ihrer Probleme geholfen haben. Die zehn Level, in denen Sie die Untoten ausmerzen, zeichnen sich durch drei Merkmale aus: Sie sind wahnsinnig groß, wahnsinnig unübersichtlich und wahnsinnig häßlich. Egal, ob breite Straßen oder enge Räume, die Wandtexturen sind wie die peinlichen Pixelzombies in unansehnlicher VGA-Grafik gehalten. Die Farbgebung, größtenteils Grau in Grau, verleitet zu der Annahme, daß ein ähnliches Ergebnis auch in schlichter EGA-Darstellung machbar wäre. Zumindest erinnern die tristen Backsteinmauern mehr an »Wizadry 6 – Bane of the Cosmic Forge« als an irgendeinen anderen 3D-Shooter. Lediglich die stimmungsvolle Musik bringt ein wenig Spannung in die sonst so trostlose und langweilige Atmosphäre. (vs)



Dieser Pixel-Zombie sieht definitiv furchterregend aus.



VOLKER SCHÜTZ

Mordae, ich bitte dich: Laß' die Toten ruhen! Diese armen, geplagten Wesen haben sicherlich schon ein elend langes Leben hinter sich, warum gönnst du ihnen nicht ein wenig Frieden? Schließlich wird das Gute letztendlich sowieso triumphieren, das müßtest du wissen. Oder siehst du nie fern? Der einzige, der Ärger mit deinem dummen Plan hat, bin ich. Der extrem genervte Anführer einer sogenannten »Elitetruppe«. Möge mir der Himmel beistehen!
Meine Jungs sind dermaßen unfähig, die würden es glatt schaffen, sich im eigenen Badezimmer zu verlaufen. Du hast Dir bestimmt vorstellen, was für eine Qual es ist, wenn ich bei jedem Einsatz meine Schäfchen zusammenhalten muß. Und das in riesigen, trostlosen Gebäuden, in denen jede Ecke gleich aussieht und sich selbst erfahrenste Kämpfer nur schwer zurechtfinden. Da ist es einfacher, einen Sack Flöhe zum Exerzieren zu bringen. Dazu dann diese ekelerregenden Untoten. Lieber Mordae, konntest Du Dir nicht ein paar besser aussehende Mitarbeiter suchen? Wieder und wieder geht es auf nervtötende Einsätze, die mich trotz wenig kompetenter Angaben meiner Auftraggeber nur ein müdes Lächeln kosten, und immer belästigen mich Deine häßlichen Schergen. Ich möchte davonlaufen, aber sicherlich nicht vor Angst. Das Gute siegt immer, Mordae, und Du weißt es, also erspare wenigstens mir die Qual!

LAST RITES

Hersteller:	Ocean	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis 16 (im Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



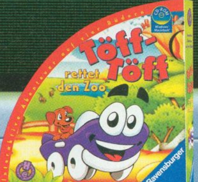
Nähere Erläuterungen zum Wertungskasten und der angepaßten Hardware-Konfiguration finden Sie auf der »So werten wir«-Seite (S. XX) und auf Seite XX (Benchmark).

SPRINGER & JACOBY

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.





Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch" wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff" ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5,- DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive, Postfach 1860, 88188 Ravensburg. ®

Ravensburger

Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel, sowie in Kaufhäusern. Z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

3D-Shooter-Preview

SCHÖNE NEUE 3D-WELT

Schon bald werden Software-Firmen mit geklonten und genmanipulierten Actionspielen keine Katze mehr hinter dem Ofen hervorlocken können, geschweige denn ein Alien hinter seinem Raumschiff. Die Zeit ist reif für eine neue Generation 3D-Shooter.

Ultramoderne Raumstationen und moosbehangene Schlösser versinken schneller im Morast der Zeit, als der Duke »Damn, you're ugly« sagen kann. Immer mehr neue 3D-Spiele drängen sich gegenseitig vom Markt. Die einen sind schlichte Kopien, die anderen maßen sich an, die verbesserte Version eines alten Shooters zu sein. Doch nur die wenigsten haben wirklich das Zeug zum »Quake«- oder »Doom«-Killer (beide indiziert). Wir geben Ihnen auf den folgenden zwei Seiten einen Überblick der erfolgversprechenden Kandidaten.



Wenn sich totes Fleisch zur Wehr setzt, dann ist der Fachmann gefragt: In Chasm schlagen Sie sich des öfteren mit aufdringlichen Untoten herum.

CHASM

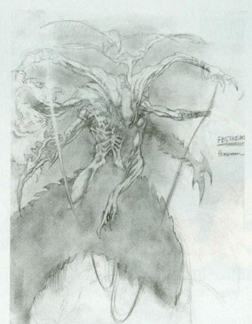
»Chasm – the shadow zone« übernimmt all jene Elemente, die sich schon in »Quake« als erfolgreich erwiesen haben. Die Grafik, das Waffenmenü und auch die Gegner erinnern stark an das Vorbild. Natürlich beläßt es Megamedia nicht bei einer einfachen Kopie, sondern fügt eigene Verbesserungen ein. Diese machen sich zum Beispiel in Form von gelifteten Monstern bemerkbar. Die lieben Ungeheuer sind nicht nur realistischer animiert denn je, sondern haben überdies noch den einen oder anderen Gag in petto. So geben sie ihre Gliedmaßen fröhlich zum Abschuß frei. Eine Aufforderung, welcher der blutrünstige Spieler natürlich gerne nachkommt, um danach seine verkrüppelten Opfer durch die dunklen Gänge zu hetzen. Wie bei den meisten Neuerscheinungen wurde auch in »Chasm« mehr Wert auf Rätsel und Puzzel gelegt. Dies zeigt sich schon in den ersten beiden Demo-Leveln, die Sie unter http://www.megamedia.com einer näheren Betrachtung unterziehen können.

CHASM – FACTS

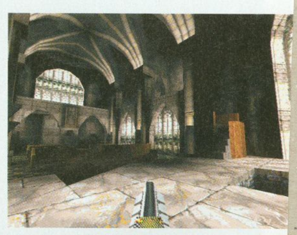
- **Hersteller:** Megamedia
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Unterstützt 3D-Grafikkarten; verbesserte Wireframe-Modelle.

HEXEN 2

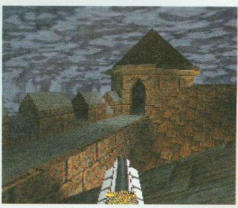
Raven Software hat auch ein neues Werk in der Mache, und die Aussichten darauf lassen jeden echten 3D-Spieler unruhig werden: »Hexen 2«. Unruhig wegen des neuen Realismus': Wettereffekte, benutzbare Objekte wie Katapulte oder Fenster, die zerschossen werden dürfen. Unruhig wegen der größeren Bewegungsfreiheit: Endlich darf in einem Spiel mit »Quake«-Engine gekrochen und geflogen werden. Unruhig aber auch wegen der erhöhten Rätseldichte und Rollenspiel-Elemente: Der Spieler darf einen von vier Charakteren wählen, der mit der Zeit durch das Abschießen von Monstern in neue Erfahrungsstufen aufsteigt. Jede Beförderung bringt eine Steigerung der Kampfkraft mit sich. Allen Charakterklassen sind hierbei vier verschiedene Waffen zugedacht, die zusätzlich noch verschiedene Feuermodi aufweisen. Als selbstverständlich gilt den Programmierern, sich von den relativ tristen Wandtexturen Quakes zu distanzieren. Alle Räume sollen einzigartig wirken, um damit auch das kleinste bißchen Langeweile in den tiefsten Kerker zu verbannen.



Hexen2 – Ein Reiter der Apokalypse gibt sein Debüt: Der Entwurf der Pest.



Es sieht so aus, als würde Hexen 2 in puncto Realismus selbst Quake 2 übertreffen.



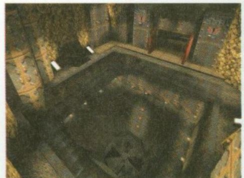
Mit Schrotflinte und Zauberstab: Unser Held bei einer Spritztour auf den Zinnen einer mittelalterlichen Burg.

HEXEN 2 – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Realistische Umgebung; benutzbare Objekte; Rollenspiel-Elemente; verschiedene Charakterklassen.



Die Monster von Quake 2 versprechen noch realistischere Bewegungsabläufe als die des ersten Teils.



Ein langer Schacht hinab? Hoffentlich handelt es sich hierbei nicht um die versprochene »Spieltiefe« in Quake 2.

Die Räumlichkeiten weisen wenig Ähnlichkeit mit den spartanischen Wandtexturen aus Quake 1 auf.

QUAKE 2

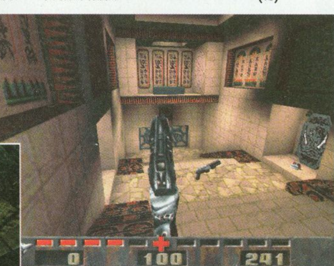
Das Beben, das im letzten Jahr die 3D-Branche erschütterte, ist noch nicht ausgeklungen. Wieder macht die texanische Softwarefirma id dem Ruf ihrer schießwütigen Landsleute alle Ehre: »Quake 2« soll noch packender und actionlastiger gestaltet sein als sein Vorkämpfer. Von »langweiligen« Denkeinlagen, wie in anderen aktuellen Produkten, will id weiterhin nichts wissen. Neben der Grafik, die mit allen gängigen 3D-Karteneffekten glänzt, wird auch am Spieldesign noch getüftelt. So soll zum Beispiel die künstliche Intelligenz deutlich realistischer werden. Dies ist eine logische Konsequenz, denkt man an die atemberaubenden Leistungen der Multiplayer-»Bots« aus dem ersten Teil. Wer mit einem »ReaperBot Skill 3« auf den Fersen in finsteren Deathmatch-Leveln um sein Leben rannte, weiß, wovon hier die Rede ist. Neben gesteigerter Cleverneß werden sich die zukünftigen Widersacher auch durch ein ansprechenderes Äußeres auszeichnen. Kleinere Polygone sorgen für lebensnähere Bewegungsabläufe und größeren Detailreichtum. Das hier abgedruckte Bildmaterial mußten wir dem Internet entnehmen, da es vor der Mega-Spielemesse E3 der einzig erreichbare Lieferant für Quake-2-Screenshots war.

QUAKE 2 – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Verbesserte Grafik-Engine; unterstützt 3D-Grafikkarten; baut nicht mehr auf QuakeC auf; höhere KI.

UNREAL

Nach Shareware-Projekten wie »Raptor« oder »Jazz Jackrabbit« basteln Epic Megagames für GT-Interactive an dem vielversprechenden Titel »Unreal«. Interessanter als die schon fast selbstverständliche Unterstützung von MMX und 3D-Grafikkarten ist das neue Spieldesign. Als einer der wenigen 3D-Shooter zeichnet sich Unreal durch eine Vorgeschichte aus, die mehr als nur eine »Lizenz zum Töten« darstellt. Die unzähligen Gegner in den über 30 Leveln werden eine noch nie dagewesene KI unter ihre Toupets mitbringen. Sie lernen die Schwächen und Stärken des Spielers, tauschen diese untereinander aus, »planen« einen gemeinsamen Angriff oder gehen in Deckung, wenn das Feuer auf sie eröffnet wird. Eine weitere neue Idee ist das Morphen des eigenen Charakters. Ähnlich dem sich verwandelnden Protagonisten aus »Shadowcaster« wird die Spielfigur nämlich in die Haut vier verschiedener Kreaturen schlüpfen dürfen. Die unterschiedlichen Körper haben alle ihre speziellen Fähigkeiten: der eine eignet sich besonders zum Schwimmen, der nächste zum Verstecken, ein weiterer ist maßgeschneidert zum Fliegen und der letzte schlicht zum Verprügeln der Gegner. Dies ist freilich der ideale Nährboden für verzwickte Rätsel und abwechslungsreiche Mehrspielergefechte. Um beim Thema zu bleiben: Selbstgebaute Deathmatch-Arenen dürfen im Internet miteinander verzahnt werden. Verläßt ein Netzwerkspieler also den derzeitigen Kampfplatz durch einen Teleporter, findet er sich kurze Zeit später in einem anderen Level auf irgendeinem Server dieser Welt wieder. Außerdem versuchen die Programmier ein besonders unangenehmes Detail dieser Spielvariante auszubügeln. Die Rede ist von dem »Ich tauche dort auf, wo ich gerade gestoben bin, und bekomme gleich noch eine Rakete ab«-Effekt. Insgesamt also eine Menge Neuheiten, die das Warten und Hoffen auf Unreal versüßen. **(vs)**

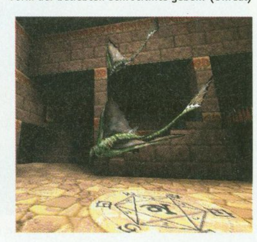


Über eine Sache ist man sich bei Epic einig: Es wird keine Form der beliebten Schrotflinte geben. (Unreal)

Claustrophobisch enge Gänge prophezeien unheimliche Deathmatch-Spiele in Unreal.

UNREAL – FACTS

- **Hersteller:** GT-Interactive
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Unterstützt MMX und 3D-Grafikkarten; Spieler kann sich in verschiedene Kreaturen verwandeln; besonders hohe KI; verbesserter Mehrspielermodus.



In Ihrem Abenteuer begegnen Ihnen viele phantastische Wesen. Die meisten landen jedoch vor der Flinte. (Unreal)

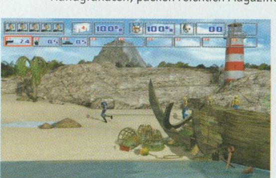
Actionspiel für Profis

GUTS 'N' GARTERS
IN DNA DANGER

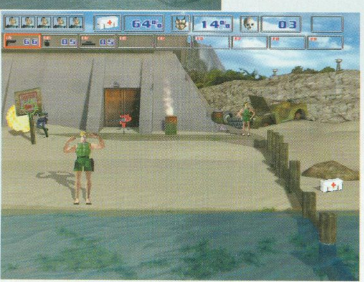
Ist es etwa eine Zwischensequenz? Nein, ein Bild aus dem Spiel: »Guts 'n' Garters in DNA Danger« schraubt den Grafikstandard von Action-Adventures ein gehöriges Stück nach oben.

Während alle Welt noch über Gen-Schaf Dolly redet, geht es in »Guts 'n' Garters in DNA Danger« gleich noch einen Schritt weiter: Admiral Wort, Herrscher über die kleine Insel Ferros, brütet in seinen Laboratorien über dem perfekten Super-Soldaten. Um so besser, wenn dabei noch ein paar biologische Kampfstoffe entdeckt werden – das nennt man dann im schönen Neudeutsch »Synergieeffekt«. Logisch, daß solche Forschungen der restlichen Welt nicht ganz geheuer sind – schließlich sorgt schon ein kurzes Aufflackern einer Ebola-Epidemie für Angst und Schrecken. Also wird die K-Force eingeschaltet, eine Spezialeinheit für besonders harte Fälle. Die geht auf Nummer Sicher und schickt ihre erfahrensten Leute: Hank »Guts« Carter und Stacy »Garters« Pringle. »Mumm« und »Strumpfband« schnappen sich ein paar Minen und Handgranaten, packen reichlich Magazine für ihre Pistolen ein und springen mit dem Fallschirm über Ferros ab. Sie sollen an einem Strandfleck einen Kontaktmann treffen, der jedoch kurz zuvor von Worts Schergen tödlich verwundet wird. Dumm gelaufen!

Nun sind Sie, wahlweise als Guts oder Garters, auf sich allein gestellt. Durch fünf verschiedene Gebiete führt Sie Ihr Weg: Vom Hafen geht es über den Bahnhof zu Worts Militärbasis, dann zu einem Wasserkraftwerk, das Sie samt Staudamm fachgerecht zerlegen müssen. Anschließend besuchen Sie die Genlabors, bevor Sie dann einen vermißten Piloten finden und den Weg für Ihren Partner freimachen müssen. Wort schickt Ihnen indes kräftig Gegner auf den Hals. Der gemeine Hafenarbeiter mit seinem gelben Schutzhelm sieht aus, als hätte er noch vor kurzem mit den Village People auf der Bühne gestanden. Aus einem Helikopter werden Spezialeinheiten abgesetzt, Kämpfer mit Rucksack-Hubschraubern rücken Ihnen aus der Luft auf die Pelle. Später kommen noch zahlreiche andere Typen auf Sie zu. Sie ahnen es schon – Guts 'n' Garters ist nicht gerade einfach. Damit selbst Profis nicht verzweifeln, gibt es neun verschiedene Arten, die Feinde zu eliminieren. Neben Handgranaten, Minen und einer Pistole sind das ein Gas- und ein Flammenwerfer, eine Maschinenpistole, eine Experimentalwaffe, eine Bazooka und für ganz harte Fälle ein Raketenwerfer. Unterwegs finden Sie sowohl Munition als auch Lebenspunkte oder kugelsichere Westen. Ein Notsignalsender läßt gar ein Versorgungsflugzeug vorbeikommen, das Ihre Vorräte wieder auffüllt. In jeder der fünf Zonen gibt es Untermissionen, die durch ein paar Puzzeleien zu lösen sind. Im Hafen wollen Sie beispielsweise auf Worts Kreuzer gelangen – dafür brauchen Sie ein Wurfseil, das sich aus einem Anker und einem Tau zusammensetzt. Beide Gegenstände finden Sie an anderer



Fünf Level gilt es zu bewältigen, die mit zahlreichen Gegnern und Mini-Rätseln gespickt sind.



Das Spiel von Ocean ist Filmlizenz-frei, sieht gut aus und macht Spaß.

ROLAND AUSTINAT

Daß ich das noch erleben darf! Lange habe ich auf ein Ocean-Spiel gewartet, das sich nicht als verkorkste Filmlizenz entpuppt. Hier wird zwar immer noch scharf und viel geschossen, aber auf einem ganz anderen Niveau als zum Beispiel Oceans Last-Rites-Gurkerei. Auch daß es keine Videosequenzen gibt, stört mich nicht – dadurch erscheinen Cut-Scenes und das eigentliche Spiel noch enger miteinander verzahnt. Schade nur, daß die Missionsbeschreibungen mit ein paar Textzeilen relativ lieblos daherkommen.

Wenn Sie ein Faible für Action-Adventures haben, kann ich Ihnen Guts 'n' Garters wärmstens empfehlen. Seien Sie allerdings gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad ist beinhart – dafür ist die Motivation ungeheuer stark, in den nächsten Abschnitt zu kommen und zu sehen, welche Glanzleistungen sich die Grafiker und Designer noch ausgedacht haben. Ich hätte mir noch ein paar Umgebungen mehr gewünscht – haben Sie einmal alle gesehen, landet die Schachtel im Regal und wartet dort auf einen Nachfolger.

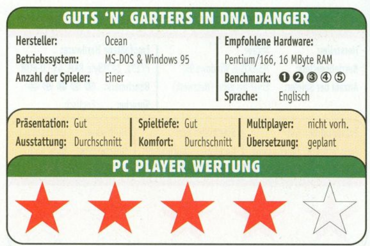


Hank und Stacy machen sich für den Absprung bereit – sie ahnen nicht, daß sie dabei schon von Worts Schergen beobachtet werden.

Stelle, bekommen sie aber nur mit Hilfsmitteln wie einem Messer oder einem Schraubenschlüssel frei.

Beeindruckend ist der Detailreichtum der Grafik. Diese präsentiert sich in schönster 15-Bit-SVGA mit 32 000 Farben, in denen Explosionen noch einmal so realistisch aussehen. Nicht nur die mehr als 200 Zwischensequenzen, sondern auch die rund 100 Orte und alle Personen wurden während langer Winterabende auf Silicon-Graphics-Maschinen berechnet. Die Umgebung ist aber nicht statisch: Wellen schlagen an den Strand, gesprengte Sendemasten knicken ab und werfen andere Schatten. Beim Übergang von einer Szene zur nächsten wird kurz nachgeladen. Haben Sie ein großes Objekt zerstört, so erscheint es im vorigen beziehungsweise darauffolgenden Bild noch intakt – hier hat wohl der Platz auf der CD für ein weiteres Bild nicht mehr gereicht.

Gesteuert werden die beiden Agenten mit der Maus (laufen und schießen) sowie der Tastatur, an der Sie die Waffen, Gegenstände oder den Suchmodus aktivieren. Neben einer Windows-95-Version gibt es auch eine MS-DOS-Fassung des Spiels auf der CD, die erst auf einem P/166 in guter Geschwindigkeit läuft. Auf kleineren Rechnern können die Details herabgesetzt werden. (ra)



GUTS 'N' GARTERS IN DNA DANGER

Hersteller:	Ocean	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

BEDLAM 2: ABSOLUTE BEDLAM

Nicht nur in einer Redaktion geht es mitunter wie in einem Tollhaus zu – auch im Nachfolger von »Bedlam« revoltieren die Biomechs noch immer mit ungebremster Energie.

Sie erinnern sich vielleicht noch: Vor gut einem halben Jahr mußten Sie als Major Kern fiese Biomechs auf einem Planeten auslöschen. Scheinbar haben Sie dabei ein paar übersehen, denn eine Nachricht aus dem Hauptquartier läßt Sie wieder hochschrecken. Die Übeltäter nennen sich jetzt Biomex (fragen Sie nicht) und haben erneut sämtliche Einrichtungen in ihre Gewalt gebracht. Frei nach dem schönen Spruch »Gewalt erzeugt Gegengewalt« machen Sie sich in »Bedlam 2: Absolute Bedlam« wieder auf den Weg, um in knapp 30 Missionen Ruhe und Ordnung wiederherzustellen.

Anders als beim Vorgänger werden diese in vier Kampagnen gespielt. Sie sollten tunlichst mit der ersten beginnen, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht ohne. Zu Beginn rüsten Sie Ihren Kampfroboter mit schönen Dingen wie Plasmakanonen oder Haftminen aus, dann wird es ernst. Sie sollten sich die Missionsbeschreibung gut eingeprägt haben, denn die Level sind riesig und mit solchen Feindmengen bevölkert, daß Sie dringend auf die herumliegenden Extras angewiesen sind. Das können Munition, Energie-Einheiten oder schnöder Mammon sein, für den Sie vor dem nächsten Kampf neue Waffen kaufen können. Die Einsätze sind abwechslungsreich: Räuchern Sie zum Beispiel Stützpunkte der Biomex aus, bergen einen neuartigen Flugzeugmotor, befreien Sie Gefangene oder plündern die Speicherbänke der gegnerischen Computer. Drei Schwierigkeitsstufen und die frei wählbaren Kampagnen helfen auch Neueinsteigern. Hektik kommt in späteren Leveln auf, wenn Sie bis zu drei Fahrzeuge gleichzeitig steuern müssen und Ihnen bis zu 20 verschiedene Gegnertypen das Leben erschweren. Ein gutes Stück trägt dazu auch die Steuerung bei: Mit der linken Maustaste bewegen Sie Ihr Gefährt, mit der rechten Taste zielen Sie auf das genetische Gesindel. (ra)



Rumms! Das Hauptquartier der Biomex steht kurz vor seiner Zerstörung.



Von einer Orbitalstation stößt Ihr Team auf die Planetenoberfläche hinab.



Nach einem Treffer strömt grünes Bioplasma aus den feindlichen Brutstätten.

ROLAND AUSTINAT

Die Leute von Mirage haben zwei Wunder vollbracht: Zum einen ist das Spiel jetzt wesentlich schneller geworden und läuft selbst auf kleineren Rechnern in annehmbarer Geschwindigkeit. Zum anderen haben sie es geschafft, Bedlam 2 wesentlich unübersichtlicher zu gestalten. Schon in den ersten Leveln gurke ich mit meinen Einheiten kreuz und quer durch die Landschaft, setze alles in Flammen, was nicht niet- und nagelfest ist, und wundere mich, wo die verflixten Schalter für die Laserzäune stecken.

Jammerschade – das Drumherum ist mit netten Zwischengrafiken, der besseren Missionsstruktur und anderen Feinheiten verbessert worden, so daß Neueinsteiger an Bedlam 2 deutlich mehr Spaß haben. Wer den Vorgänger schon kennt, bekommt nicht genug neues geboten – es sei denn, er ist ein absoluter Fan.

BEDLAM 2: ABSOLUTE BEDLAM

Hersteller:	Mirage	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/133, 24 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zehn (Netzwerk)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



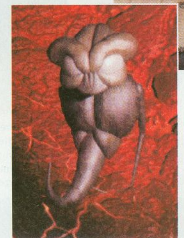
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Actionspiel für Fortgeschrittene

THE INTRUDER

Alarm in Gumpenhausen: Eine amerikanische Kleinstadt wird von fiesen, mutierenden Aliens bedroht. Retten Sie sich und die Welt, bevor Sie selbst zu grünem Weltraumschleim werden.

▲ Jack verprügelt die Mülltonne, um an die schwebende Extraenergie zu kommen.



Gestatten Sie: Mein Name ist Kritz – Ar'Kritz.

Wenn davon mal nicht die Gesundheitsbehörde Wind bekommt: Da hat sich unser neuer Bekannter Jack doch tatsächlich beim Biertrinken einen Virus aus dem All zugezogen. Nachdem der Wirt noch nicht einmal mehr das Geld für den vergorenen Gerstensaft zurückzahlen will, nimmt auch noch der Krankheitserreger persönlich Kontakt mit Jack auf. Sein Name ist Ar'Kritz, und er kommt von einem anderen Planeten. Unterwegs im Auftrag des großen Herrschers Ar'kans versucht er, die Erde vor der Übernahme durch die gefährliche Mutantenrasse »Oktant« zu bewahren. Ar'Kritz verschmilzt seinen Körper mit dem von Jack, um sich mit vereinten Kräften gegen die gestaltwandelnden Horden in den Kampf werfen zu können. Der ohnehin miserable Tag rollt noch weiter talwärts in Richtung »katastrophal«, als sich herausstellt, daß auch unser Held langsam zu mutieren beginnt. Notgedrungen macht er sich also auf, die Raumstation der Oktanter zu zerstören und die schleichende Verwandlung seines Körpers zu stoppen. Ganz nach Vorbildern wie »Flashback« oder »Bermuda Syndrom« laufen und springen Sie also mit dem kleinen, digitalisierten Protagonisten durch über 230 Schauplätze. Hierbei können Sie anhand einer Übersichtskarte selbst bestimmen, welche Richtung Jack einschlagen soll. Egal, wohin sich Jack auch wendet, Sie müssen ihm die aufdringliche Schar der Außerirdischen vom Hals halten. Ob er dabei die Angreifer mit seiner Pistole oder den Fäusten zur Strecke bringt, dürfen Sie entscheiden. Sicher ist aber in jedem Fall, daß auch Ihr Protegé Pixelblut auf dem Bildschirm lassen muß. Die Steuerung ist nämlich nicht nur schwierig zu handhaben, sondern überdies noch ungenau. Manch ein Schlag trifft nichts weiter als Luft, viele Sprünge enden direkt in den Armen der Gegner. Glücklicherweise liegen eine Menge hilfreicher Gegenstände in der amerikanischen Kleinstadt herum, die Jacks Aufgabe etwas erträglicher machen. Extraleben, Schutzschilde, Handgranaten oder Minen sind nur einige davon. Ab und zu beglückt ihn auf seiner Suche sogar das eine oder andere Rätsel à la »Held drückt Knopf – Tür öffnet sich« oder »Held verschiebt Mülltonne – Held bekommt einen neuen Gegenstand«. Eine Speichern/Laden-Funktion sucht der mutierende Spieler vergeblich, obwohl diese dringend vonnöten gewesen wäre. Viel zu oft löschen die schießwütigen Aliens in Polizisten- oder Soldatenform Jacks Lebenslichter aus. **(vs)**

Im Verlauf des Spiels verwandelt sich Ihre Spielfigur in ein unansehnliches Monster.

VOLKER SCHÜTZ

Gurken dieser Welt vereinigt Euch! Denn wenn Ihr nicht aufpaßt, verdrängen Euch Programme wie The Intruder von dem angestammten Platz zwischen den Gartenkräutern und dem Kopfsalat. Angefangen mit dem kleinen Alien Ar'kritz, das wie eine Kreuzung aus Helge Schneider und einem Maschinengewehr redet. Oder diese abstruse Hintergrundgeschichte, die mehr als nur aus dem Bier gefischt, pardon, aus der Nase gezogen erscheint.

Das Schlimmste ist die Tatsache, daß es das Spiel selbst in Sachen Niveaulosigkeit locker mit der eigenen Story aufnehmen kann. Die Programmierer von Microfolie konstruierten beide wahrscheinlich unter dem Einfluß irgendeines heimischen Biers. Man weiß ja um die Braukunst der Franzosen... Nicht nur das Spielprinzip ist alt, abgenutzt und verbraucht. Selbst die Ausführung des Ganzen ist gurkenhafter als Essigsoße mit Dill: ungenaue Steuerung, demotivierende Gegner und nervtötendes Leveldesign. Also, geliebtes, grünes Krummgemüse: Sag nicht, ich hätte Dich nicht gewarnt!

THE INTRUDER

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	➀➁➂➃➄
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Actionspiel für Profis

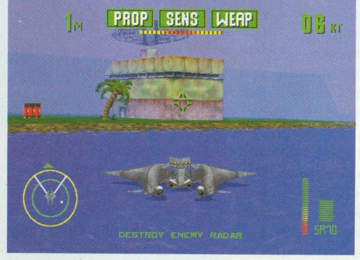
TIGERSHARK

Spieldesigner haben die morbide Eigenschaft, die Zukunft oft unglaublich düster zu sehen. Manchmal sieht es aber so aus, als ob die Fiktion Wirklichkeit werden könnte ...



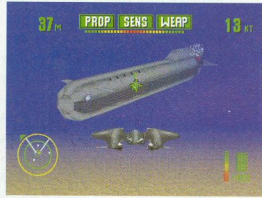
▲ Stationäre Plasmatürme wie dieser bereiten Ihnen in der Nähe der Geotherm-Stationen Kopfschmerzen.

Fans der Serie »SeaQuest DSV« kennen das Szenario: Die Meere sind als Lebensraum erschlossen. Mutter Erde liefert ja genug Strom: Stationen zapfen die geothermische Energie an. Durch unausgereifte Technik bringen sie jedoch das instabile Gefüge der Kontinentalplatten aus den Fugen – Erdbeben und Flutwellen im japanischen Raum sind die Folge. Die russische Marine reißt mit einem Blitzangriff die Kontrolle über die Region an sich und nimmt die Stationen wieder in Betrieb, um die Nutzung der geothermischen Energie als Waffe zu erforschen. Hier kommen Sie ins Spiel und ans Steuer der Tigershark, einer aerodynamischen Kampfmaschine, die über und unter Wasser agieren kann. Ausgestattet mit modernsten Waffensystemen müssen Sie den Bösewichten einen dicken Strich durch die Rechnung machen.



Ein Überwasserangriff: Mit Schnellfeuerkanone und Raketen gehen Sie gegen die feindliche Radarstellung vor.

Sie lenken das gute Stück mit der Tastatur oder einem anderen Windows-95-konformen Eingabegerät. Auf einem eingeblendeten Radarschirm sind alle Einheiten in Ihrer Umgebung zu sehen, weitere Anzeigen geben über Zustand der Waffen, Schilde und Schiffssysteme Aufschluß. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, dürfen Sie in einem speziellen Trainingslevel Erfahrung mit der Steuerung und der Bewaffnung sammeln. Die hierbei erzielten Erfolge wirken sich allerdings in keinem der drei Schwierigkeitsgrade auf die



Nicht angreifen – Sie müssen dieses Forschungs-U-Boot durch die dritte Mission eskortieren.

Missionen der Kampagne aus. In kurzen Video-Briefings werden die Ziele erläutert – die Vernichtung feindlicher Stationen und Schiffe ist genauso vertreten wie Eskorten-Aufträge. Danach geht es hektisch zur Sache: Meistens befinden Sie sich direkt im Zentrum eines Schwarms feindlicher Mini-U-Boote, die Ihnen ans Leder wollen. Wenn Sie durch die Wasseroberfläche stoßen, verwandelt sich Ihr Gefährt in eine Art Tragflächenboot, das mit hoher Geschwindigkeit über die spiegelglatte See rauscht. Die musikalische Untermalung ist ebenfalls nicht gerade beruhigend, treibende Techno-Rhythmen sorgen für einen gleichbleibend hohen Adrenalinspiegel. **(Alexander Folkers/mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Da ist es wieder, das Feindbild »böser Russe«. Eigentlich sollte es längst ausgestorben sein – denkste. Ist ja auch egal, Computerspiele sind ja meistens Phantasieprodukte. Ziemlich phantastisch ist auch der Schwierigkeitsgrad, der bereits im dritten Level sehr große Anforderungen an die Hand-Auge-Koordination des Unterwasser-Piloten stellt. Hier hätte ein wenig mehr Feinschliff gut getan.
Dafür bietet Tigershark recht interessante Missionen. Neben puren Vernichtungsaufträgen muß auch mal ein Forschungs-U-Boot befreit und eskortiert werden. Ganz zufriedenstellen kann mich das Unterwassergeballere allerdings nicht Schleichfahrt und Deadly Tide sind in ihrem Element eindeutig besser.

TIGERSHARK

Hersteller:	GT Interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.



DIE EROTISCHSTE WIRTSCHAFTS-SIMULATION ALLER ZEITEN:
BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24
WET
THE SEXY EMPIRE
JETZT im Handel!
Play with me!
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
http://www.cdv.de
CDV Software
interactive Strip

Adventure für Fortgeschrittene

ATLANTIS

Manchmal gibt es Spielumsetzungen zu Filmen, die schon seit Monaten nicht mehr aktuell sind. Cryo treibt das Ganze auf die Spitze: Atlantis – das Spiel zum Kontinent – kommt zwar über 2000 Jahre zu spät, sieht aber hochmodern aus.



▲ Kreon ist der Herrscher über Atlantis – zumindest, solange die Königin verschwunden bleibt.

Für uns moderne Menschen der Neunziger ist alles, was älter als zehn Jahre ist, bereits hoffnungslos veraltet. Doch als hätten wir es nicht schon immer gewußt, gab es auf diesem Planeten mal eine Zivilisation, die auf uns nur verachtend herabgeblickt hätte. Nein, nicht von von Dänikes Außerirdischen ist diesmal die Rede, sondern von Atlantis, dem sagenhaften und leider untergegangenen Kontinent. Die Spieldesigner des französischen Softwarehauses Cryo haben sich nun dieser märchenhaften Welt angenommen. Das Ergebnis von viel Phantasie und ein wenig Philosophie findet sich im Adventure »Atlantis« wieder.



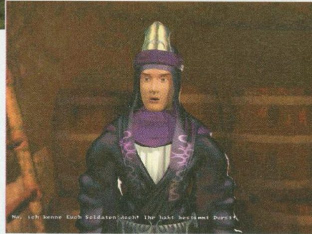
Eine von vielen Renderszenen im Spiel: Mit solchen Flugmaschinen reist Eno durch die Weltgeschichte.



Lieber keine Fragen stellen: Um in den Schlund des brennenden Kamins steigen zu können, muß erst dieses Puzzle gelöst werden.

Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Eno, der frisch auf der Wunderinsel angekommen ist, um als Gefährte der Königin zu dienen (um Zweideutigkeiten gleich vorzubeugen: Ein Gefährte ist in diesem Fall nichts anderes als ein Diener Ihrer Hoheit). Allerdings ist die neue Arbeitgeberin nirgends zu finden. Schließlich erreicht die schreckliche Nachricht das schockierte Volk: Königin Rhea wurde entführt, all ihre Gefährten wurden bei dem Überfall getötet. So ist denn schnell klar, wofür Sie im Computerspielladen bezahlt haben: Wieder einmal wartet eine holde Maid auf ihre Rettung, andernfalls wird das Böse Überhand nehmen, und die Welt ist dem Untergang geweiht. Aber keine Angst, im weiteren Spielverlauf wird die Story dann doch noch etwas komplexer.

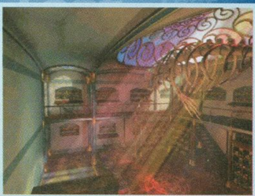
Mit der Maus blickt sich der Neuankömmling erst einmal um. Dabei greift das Spiel auf Cryos Eigenentwicklung »Omni 3D« zurück. Diese Technik ermöglicht dem Spieler einen 360-Grad-Rundumblick wie in diversen 3D-Shootern. Erscheint in der Bildschirmmitte ein Pfeil, trippelt der Held per Knopfdruck in die angegebene Richtung – dies allerdings in einer vorberechneten

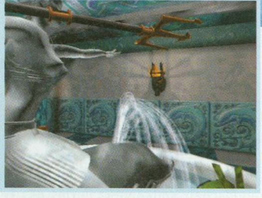


Besser als »The Saint«? Eno wirkt als Frau verkleidet nicht sehr überzeugend.

Filmsequenz. Treffen Sie auf eine der fünfzig Charaktere im Spiel, erscheint eine Leiste mit möglichen Gesprächsthemen. Hier stößt man schon auf die zweite Neuentwicklung der Cryoner: »Omni-Sync« sorgt bei den Plaudereien dafür, daß die Münder der Darsteller sich stets lippensynchron zum gesprochenen Text bewegen. Was macht es da schon, daß die Mimik der gerenderten Darsteller stets die gleiche Mine zeigt.

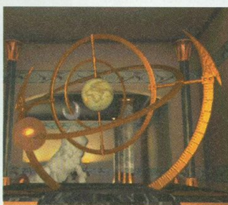
Schon nach wenigen Minuten hat Eno so die ersten Freunde und Gegner gesammelt. Da seine Suche nach der Königin auf wenig Gegenliebe bei deren Gemahl Kreon stößt, wird der einsame Held





Dies sind keine Standbilder. Mit jeder Drehung bewegen sich auch die zigtausend Polygone perspektivisch korrekt mit.

schon bald von den Häschern der Obrigkeit gejagt. Hierbei kommt es meistens zu kleinen Action-Einlagen. Das Prinzip ist dabei so einfach wie annodazumal beim alten »Dragon Lair«: Die Reihenfolge der Aktionen ist hier genau vorgegeben, und wer einen Fehler macht, ist tot. Atlantis ist für die Leute gedacht, denen schon »Myst« gefallen hat, und so erwartet den Spieler natürlich nicht nur rohe Gewalt, sondern auch einige Rätsel. Vom schlichten Brettspiel bis hin zum »ihr habt es kaputtgemacht – ich baue es wieder zusammen«-Puzzle ist alles dabei. Nach einem beherzten Klick auf den rechten Mausknopf schnellt das Inventar am unteren Bildschirmrand empor. Zu Beginn besitzt Eno nur sein Gefährtenabzeichen, doch mit der Zeit finden sich immer mehr Gegenstände in seinen Taschen.

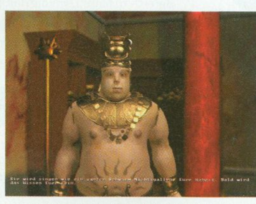


Beim Planetariumspuzzle müssen alle drei Himmelskörper in eine Linie gebracht werden.

Schon bald wird deutlich, daß mit der Rettung der Königin die Probleme noch nicht beendet sind. Immer neue Gefahren und Intrigen warten auf unseren Helden. Den absoluten Tiefpunkt in Enos Biographie stellt sicherlich die Verkleidung als Priesterin dar. Aber auch sonst ist der Held nie um einen Identitätswechsel verlegen. So durchstehen Sie ein Kapitel nach dem anderen, von denen es insgesamt 100 Stück gibt. Der Begriff Kapitel ist allerdings recht irreführend, Szenen wäre aufgrund der Kürze (im Schnitt wenige Minuten bis zur Lösung – wenn man diese kennt) angebrachter. Bereits geschaffte Abschnitte dürfen auf Wunsch noch einmal durchlebt werden, wobei der Ablauf immer gleich ist – das gesamte Spiel ist sehr linear aufgebaut. Da die cleveren Atlantider auch die Kunst des Fliegens beherrschten, geht es mit einer der wundersamen Flugmaschinen im weiteren Verlauf auch nach Spitzbergen und den Phantasieinseln Karbonek, Para Nua und Muria. Das gesamte Abenteuer erstreckt sich über vier CDs.

Für »Dragon Lore 2« hatte die Synchronisation herbe Kritik einstecken müssen – bei Atlantis wurde deshalb etwas mehr auf die Qualität der Sprecher geachtet, auch wenn hin und wieder doch mal eine bekannte Stimme aus dem Drachen-Epos erklingt. Als Ausgleich sorgen Dutzende von atmosphärischen Musikstücken für die richtige Stimmung.

Wenn die Damen und Herren bisher nicht für Gespür an gutem Spieldesign berühmt waren, so doch für meisterhafte Grafik. Sah der Vorgänger schon recht nett aus, verblüfft Atlantis mit einer nie zuvor gesehenen Detailtreue. Das Inselreich selbst setzt sich aus über zwei Millionen, die Waldinsel Karbonek sogar aus über vier Millionen Polygonen zusammen. Die grafische Darstellung im Spiel findet in einer Auflösung von 640 mal 480 Pixel mit 16 Bit Farbtiefe statt. Da das meiste der Grafikpracht eh vorberechnet ist, hält sich der Prozessorverschleiß in Grenzen. Seltsam nur, daß unter DOS 24 MByte RAM benötigt werden, wo unter Windows schon 16 MByte reichen. **(Magnus Kalkuhl/ra)**



Lang lebe Omni-Sync: Die Lippen des Priesters bewegen sich absolut synchron zum Text.

ROLAND AUSTINAT

Ich gebe es zu: Spiele ohne Spielwitz sind nicht mein Ding. Und so drängten sich schon während des Intros unliebsame Erinnerungen an den Vorgänger auf. In der Tat behaupte ich inzwischen von mir, ein Cryo-Produkt bereits aus fünfzig Meter Entfernung erkennen zu können – Grafik- und Musikstil werden sich wohl auch in den nächsten zehn Jahren nicht ändern. Doch die Damen und Herren von Cryo haben fleißig dazugelernt. Die Präsentation der Franzosen war schon immer recht anständig, aber bei Atlantis hat es mir die Sprache verschlagen. Ob flüssig animierter Rundumblick oder vorberechnete Renderszenen, die Optik ist stets vom Allerfeinsten – mal davon abgesehen, daß die Charaktere ihrem Gesichtsausdruck nach allesamt unter Medikamenten stehen müssen. Auch die Sprecher sind nicht mehr ganz so greulich wie beim Vorgänger. Die größte Überraschung war aber die Spielbarkeit, mit der die Designer einen guten Schritt nach vorne getan haben. Soviel Lob und trotzdem nur drei Sterne? Ja, denn verglichen mit Dragon Lore 2 hat sich Atlantis aufgrund seiner Verbesserungen wirklich Ehrung verdient. Doch noch immer verhindern ein paar entscheidende Designfehler die Vier-Sterne-Wertung: So merkt man der ganzen Hintergrundgeschichte zwar einen enormen Aufwand an, interessanter wird sie dadurch aber auch nicht. Humoristische Einlagen gehen des öfteren daneben, und die Rätsel verdienen auch keinen Originalitätspreis. Das schlimmste Manko sind die Actionsequenzen, die schlichtweg nerven. Grafikfans werden sich darum nicht kümmern und Atlantis der eigenen Spielsammlung zufügen, Freunde und Verfechter meiner bescheidenen Ansichten warten geduldig auf den Nachfolger.

ATLANTIS

Hersteller:	Cryo	**Empfohlene Hardware:**	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

FIFA SOCCER MANAGER

Diesen Monat überlassen deutsche Entwickler ihren englischen Kollegen kampflos das Feld der Fußball-Managerspiele. Auch Electronic Arts' Ausflug in die Kickerbranche hat seine Wurzeln auf dem Inselreich.

Das beste Fußballspiel für PCs ist unbestritten »FIFA Soccer« in der aktuellen 97er-Variante. Bereits seit Jahren produziert EA Sports diese höchst erfolgreiche Reihe und beglückt die Fans immer wieder mit optisch und spielerisch aufpolierten Fassungen. Bemerkenswert daran ist, daß für die Umsetzung des heimischen Nationalsports Kanadier verantwortlich zeichnen. Bislang ist für diesen dunklen Fleck auf der europäischen Entwicklerweste auch keinerlei Abhilfe zu sehen. Doch jetzt haben sich englische Designer aufgerafft, um die Fußballkönige aus Übersee zumindest im Managerbereich nicht auch noch das Zepter übernehmen zu lassen. Beim »FIFA Soccer Manager« verließ sich Electronic Arts auf britische Programmierkunst.

Der FIFA Soccer Manager bietet Ihnen nicht nur die Chance, in England die Ligen aufzurollen, sondern auch in Deutschland, Frankreich und Schottland. Dabei müssen Sie stets die genreüblichen Hauptmerkmale im Auge behalten. Das bedeutet, eine gute Mannschaft aufzustellen und das Vereinskonto möglichst weit im schwarzen Bereich zu halten. Für die nötige Barschaft sorgen Fanartikel und natürlich verkaufte Tickets. Daneben muß das Stadion dem finanziellen Rahmen und dem zu erwartenden Zuschaueraufkommen angeglichen und die Spielergehälter ausgehandelt werden.



▲ Und ewig zuckeln die Sprites: Manche der Spieler scheinen gelegentlich unter spastischen Anfällen zu leiden.



Unser Stadion in all seiner Pracht.



Für jeden Kicker lassen sich individuelle taktische Vorgaben machen.

Am wichtigsten aber ist die Mannschaftsaufstellung. Jeder Spieler wird durch eine Unzahl von Werten charakterisiert und paßt besser oder schlechter in Sturm, Mittelfeld und Verteidigung. Das eigentliche Spiel wird genau wie beim aktuellen »Premier Manager 97«, nicht in Ausschnitten, sondern in voller Länge präsentiert. Allerdings werden keine vorberechneten Szenen abgespult. Vielmehr ermittelt das Programm aus je 20 Aktionsvarianten des ballführenden Kickers die wahrscheinlichste. In die Kalkulation fließen die von Ihnen getroffenen Vorgaben zu Angriffsfreude oder Anspielhäufigkeit mit ein. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Als ich den FIFA Soccer Manager das erste Mal unter die Lupe nahm, war ich schon gehörig enttäuscht. Sämtliche Menüs sind sehr schlicht geraten, und vor allem die Spielszenen halten den Vergleich mit der Konkurrenz vom Premier Manager 97 nicht stand. Doch nach ein wenig Einspielphase glätteten sich die Wogen wieder.

Während der Managementteil ein wenig zu eingeschränkt geraten ist, spielt der FIFA Soccer Manager seine Stärken im Trainerpart aus. Alle Voreinstellungen, die Sie vornehmen, wirken sich direkt im Spiel aus und können auch beobachtet werden. Ein Manko hat dieses System aber doch. Denn wie echte Spielzüge wirkt das Geschehen auf dem Platz nicht. Es erinnert eher an einen herumflitzenden Flummi, der von zeitweise spastisch zuckenden Akteuren durch die Gegend gebolzt wird. Der Spielspaß wird davon aber nicht wesentlich beeinflußt. Da stört vielmehr, daß die Pokalwettbewerbe nicht die richtigen Namen haben und Verletzungen scheinbar willkürlich erst nach dem Match berechnet werden, genauso wie Spielsperren. Mir persönlich gefällt der Premier Manager 97, trotz eingeschränkterer Eingriffsmöglichkeiten, immer noch einen Tick besser. Sollten Sie aber Wert auf einen ausführlichen Trainerteil und deutsche Vereine legen, ist der FIFA Soccer Manager eine annehmbare Alternative.

FIFA SOCCER MANAGER

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Hinter jeder Ecke lauert der Tod.
Brutale Dämonen,
dunkle Hexenmeister, schwarze
Magie und hinterlistige
Kobolde warten
nur darauf, Sie in
die Fänge zu bekommen.
Das könnte böse enden...
verdammt böse!

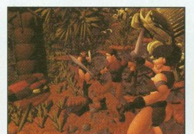
ECSTATICA II

ECSTATICA 2 ist der Nachfolger des revolutionären Spiels aus den Andrew Spencer Studios. Suchen Sie die Einzelteile des zerstörten Siegels der Alten und fügen Sie es wieder zusammen. Nur wenn Sie ihren Mut und ihr Können unter Beweis stellen, können Sie Ecstatica erretten.

Drehbuch und Regie: Marcus Wagenführ

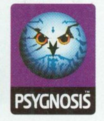
ECSTATICA 1 jetzt überall zum Sparpreis als Neon-Edition zu haben.





PC CD ROM





Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

PREMIER MANAGER 97

Einer geht immer noch. Getreu dieser Lebensweisheit updatet Gremlin tapfer seit Jahren den »Premier Manager«. Rechtzeitig zur Wintersaison erscheint nun also die 97er-Version.

Es war einmal ein kleines Märcheninselreich. In dem lebte ein Sportspiel-begeistertes Völkchen, dessen größte Leidenschaft Fußball war. Vor allem Managerprogramme rund um das gefleckte Leder waren äußerst beliebt. Deshalb war es auch kein Wunder, daß schon bald Fußballmanager das einzige Produktionsgut des Landes waren. Doch bei all der Begeisterung hatten die Bewohner vergessen, Deiche gegen die Flut zu bauen. Und so versank dieses Inselchen im Meer. Gerade noch rechtzeitig gelang zwei Schiffen die Flucht – an Bord natürlich Programmierer von Managementspielen. Eines der Boote strandete an einem englischen Eiland. Das zweite erreichte mit Mühe und Not deutsche Gestade. Von Stund an werkelten beide Gruppen eifrig an neuen Spielen ihrer Spezialdisziplin. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann programmieren sie noch heute.

Wie in allen Mythen und Legenden liegt auch hier ein Fünkchen Wahrheit begraben. Es ist wirklich schon erstaunlich, mit wieviel Hartnäckigkeit das Subgenre der Fußballmanager immer wieder aufgekocht wird. Die Wiederholungstäter von Gremlin schicken ihren »Premier Manager« mit der 97er-Fassung bereits das vierte Mal ins Rennen.

Zwei ganze, gut genutzte Jahre ließen sich die Entwickler Zeit für die aktuelle Version. Vor allem die antiquierte Grafik der Vorgängerversion wurde endlich dem allgemeinen Standard angepaßt. So machen die Menüs einen aufgeräumten und funktionellen Eindruck. Das ist umso wichtiger, als Sie hier die meiste Spielzeit verbringen. Je nachdem, ob Sie sich dafür entschieden haben, einen englischen Fußballverein zu managen, als Trainer zu fungieren oder aber beide Aufgaben zu übernehmen, treffen Sie Ihre Entscheidungen auf besagter generalüberholter Oberfläche. Spendieren Sie Ihrem Stadion eine Rasenheizung oder gar ein



Jawoll, mit diesem Treffer von Fowler geht Liverpool in Führung.

Auch die Premier-Menüs wurden einem kräftigen Grafik-Lifting unterzogen.

Megaflutlicht, oder investieren Sie lieber erst einmal in einen gewinnträchtigen Fanshop? Dreh- und Angelpunkt ist natürlich die Mannschaftsaufstellung. Auch hier ließen die Designer Übersicht walten, ohne spielerische Tiefe einzubüßen. So sehen Sie auf einen Blick alle Stärken und Schwächen der Kicker und stellen per Mausklick eine Spieltaktik ein. Dabei dürfen Sie jederzeit auch eigene Aufstellungen entwerfen. Aber auch die Offensiv- und Defensivausrichtung des Teams läßt sich über etliche Variablen konfigurieren. Haben Sie sich für eine Gangart entschieden, den Spielern ihre Position zugewiesen und den Aktionsradius der Kicker eingestellt, erwartet Sie der erste Spieltag. Und jetzt kommt die große Überraschung: Statt popeliger VGA-Klumpen mit Rückennummer eilen geschmeidig animierte Sprites über den ansehnlichen Rasen. Auf Wunsch werden nicht nur die üblichen Highlights des Spiels präsentiert, sondern die kompletten 90

MICHAEL SCHNELLE

Na also, es geht doch. Im vierten Anlauf haben die Gremlin-Kicker endlich den Anschluß an die deutsche Konkurrenz geschafft. Vor allem die Spielgrafik hat mir gut gefallen und ist für Managermaßstäbe fast schon revolutionär gut. Klasse auch, daß sich die Spieler tatsächlich an die eingestellten Vorgaben halten. Das steigert die Motivation und degradiert den Spieler nicht nur zum Kassenwart.

Allerdings ist dieses System auch nicht ohne Fehl und Tadel. Manchmal bleibt ein Kicker für einige Sekunden reglos auf dem Feld stehen und schießt dann den Ball zielsicher und ohne Not ins Seitenaus. Außerdem sind die Schiedsrichter nicht sonderlich sicher in ihren Entscheidungen. So wird öfter mal ein Abseits gepfiffen, das keins ist, dafür ignorieren sie Fouls, welche direkt vor ihrer Nase stattgefunden haben. Allerdings treten diese Mankos nicht allzu häufig auf und verderben den Spielspaß nicht wesentlich. Wenn Sie weniger Wert auf einen ausgefuchsten Managerteil legen, dafür lieber von der Trainerbank aus mitfiebern und sich mit der englischen Liga anfreunden können, verkürzt der Premier Manager 97 auf kurzweiligste Art die Wartezeit auf Anstoss 2 und Hattrick Wins.



Die Spielszenen sind diesmal erheblich schöner umgesetzt. Allerdings verhalten sich einige Kicker sehr merkwürdig.

Minuten. Keine Angst, so lange müssen Sie selbstverständlich nicht vor dem Monitor hocken. In Echtzeit beträgt die komplette Matchlänge etwa zehn Minuten. Dabei lassen sich Spielzüge sehr schön beobachten und Schwächen erheblich besser erkennen, als in den gewohnten Ausschnittszenen. Schickerweise wird der Kamerablickwinkel der aktuellen Spielsituation angepaßt. Dazu grölen Fans die Vereinshymnen, und der in Deutschland gänzlich unbekannte Sportreporter Barry Davies nuschelt ein paar sich häufig wiederholende Kommentare (»Good Ball!«).

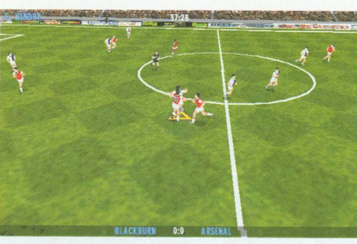
Nach dem Match erlauben etliche Statistiken eine ausführliche Analyse. Sollte ein Spieler trotz angesetztem Einzeltraining nicht die erwünschte Leistung bringen, lohnt sich ein Blick auf den Transfermarkt. Hier warten potentielle Vereinsmitglieder aus aller Herren Länder und Ligen auf Ihr Angebot. Falls Sie dennoch nicht fündig werden, läßt sich auch ein professioneller Scout beauftragen, der gezielt nach Ihren Vorgaben auf die Suche geht. Ab und an sollten Sie beim Präsidium vorbeischauen, um den eigenen Ruf zu kontrollieren. Sinkt der unter eine gewisse Mindestmarke, droht die unehrenhafte Entlassung. **(mic)**



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

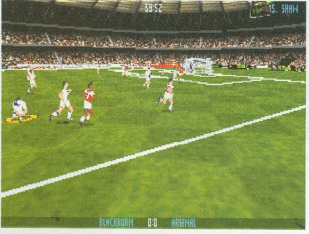
Sportspiel für Fortgeschrittene

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

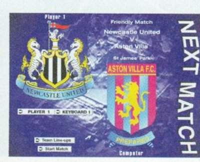


Blackburns Hendry wird von zwei Gegnern attackiert.

Eine der größten Enttäuschungen des letzten Jahres war »Ran Soccer« von Gremlin. Die fast unveränderte Neuauflage dieses müden Kicks kann da wohl kaum auf Gnade hoffen.



In VGA-Auflösung erinnert die Grafik an die gute alte Zeit.



Kurz vor dem Spiel kann man noch letzte Einstellungen vornehmen.

Die Freude hielt sich in Grenzen, als 18 Monate nach dem spielerisch schwachen »Actua Soccer« (in Deutschland unter dem Namen »Ran Soccer« bekannt) die »Club Edition« auf meinem Tisch landete. So bahnbrechend die Polygon-Kicker damals waren (EA-Sports fing erst in den '97er Ausgaben damit an), so groß war auch die Enttäuschung über das Spiel. Unübersichtliche Kamerawinkel, eine verunglückte Steuerung und mangelnde Computerintelligenz (nachzulesen in PC Player 01/96) ließen keine Spielfreude aufkommen. Ob Gremlin in der Zwischenzeit dazugelernt hat?

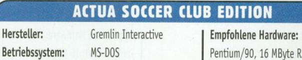
Statt mit 44 Nationalmannschaften in Liga oder Pokalwettbewerb antreten zu dürfen, kann man jetzt nur noch mit den 20 englischen Erstligateams in der Premier League um Ruhm und Ehre kämpfen. Ratsam ist es, erst einmal im Übungsmodus zu trainieren, will man im Spiel nicht nur dem Ball hinterherlaufen: An der ungewöhnlichen Steuerung hat sich nämlich nichts geändert. Nach wie vor werden Vier-Button-Joypads nicht unterstützt, sondern alle Spielvarianten durch Symbole gekennzeichnet, die unter den Füßen der Kicker materialisieren. Hat man sich für eines der Teams entschieden, darf man sein Können in der stärksten englischen Liga beweisen. Die Spielernamen entsprechen dem aktuellen Stand der Saison 1996/97. Neben einigen Grafikoptionen (wobei nur wenige Käufer bei der heutigen Technik in den häßlichen Low-Res-Modus schalten müssen) kann man noch die Windstärke bestimmen und ein Mini-Radar zuschalten. Schwer fällt die Wahl zwischen den fünf verschiedenen Kamerawinkeln, wobei dies das kleinste Übel ist. Übersicht bietet nur die »Far Camera«, dafür schrumpfen die Spieler auf »Alice im Wunderland«-Niveau. Die isometrische Ansicht hat die gleichen Probleme wie auch anderer Sportspiele: Es ist manchmal schwer abzuschätzen, welcher Spieler dem durch die Luft fliegenden Ball am nächsten ist. Für völlige Konfusion sorgt die »Wire Camera«, die ständig in bester »Virtua Fighter«-Manier um den ballführenden Spieler kreist. Die gröbsten Probleme mit der Computerintelligenz wurden ja bereits im inoffiziellen Nachfolger »Euro '96« ausgemerzt, und glücklicherweise treten auch bei der neuesten Version keine schlimmen Schnitzer mehr auf. **(ab)**

ALEX BRANTE

Viel hat sich bei dieser Neuauflage nicht geändert. Statt mit Nationalmannschaften kann nun mit den Teams der englischen Premier League gespielt werden. Zudem gibt es einen neuen Kommentator, auch wenn er nur englisch spricht. Der ist jedoch wirklich gut und hat einige brillante Sprüche auf Lager. Auch die Grafik kann, trotz ihres Alters, durchaus überzeugen. Daß man die Steuerung belassen hat, ist jedoch eine Schande. Sie ist zwar mit viel Geduld einigermaßen zu erlernen, aber sinnvoller wäre es gewesen, sich bei der Konkurrenz umzuschauen. Auch sonst fehlt dem Programm so einiges, was ihm eine Kaufempfehlung einbringen könnte: Außer der lieblos gestalteten Tabelle gibt es keinerlei Statistiken, die eine lange Saison versüßen würden. Das Ballverhalten ist immer noch mangelhaft und Tormöglichkeiten ergeben sich nur selten aus durchdachten Spielzügen. Einziger Pluspunkt: Wenn Sie das Spiel im Regal stehen lassen, leistet es beim Händler als Staubfänger gute Dienste.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Hersteller: Gremlin Interactive
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis zehn (Netzwerk)
Empfohlene Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM
Benchmark: ①②③④⑤
Sprache: Englisch



Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Sehr schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

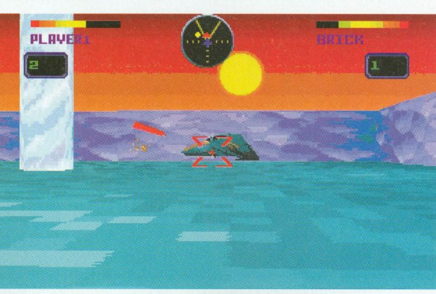
BATTLE SPORT

Über schlechten Geschmack läßt sich bekanntermaßen streiten. Über schlechte Spiele jedoch nicht. »Battle Sport« bietet gleich beides auf einmal.

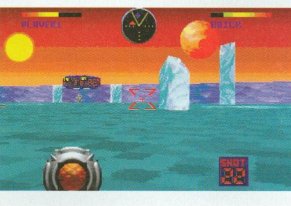
So brutal, wie futuristische Sportspiele meist sind, scheinen die Programmierer unserem Planeten keine rosige Zukunft zu prophezeien. In »Battle Sport« sieht es dann auch ziemlich düster aus: Wie im alten Rom kämpfen Gladiatoren in einer Arena ums nackte Überleben – besser gesagt um viel Geld, aber das ist ja so ziemlich dasselbe. Nackt ist auch nicht ganz zutreffend, denn die Ringkämpfer steigen hier in High-Tech-Raumgleiter, um sich zu bekriegen. Dabei erinnert das Spielziel doch in etwa an bekannte Sportarten. Wer die meisten Tore erzielt, hat gewonnen. Dazu bedarf es eines Balls und eines Tores (beides in abgewandelter Form vorhanden), in das die Kugel hinein befördert werden muß. Ganz so einfach ist es jedoch nicht, denn die Steuerung ist extrem gewöhnungsbedürftig. Zum Kurvenverhalten stelle man sich einen Hund vor, der auf einem zugefrorenen See spielt. Den Ball aufzusammeln, ist schon eine Kunst für sich, ihn ins Tor zu bugsieren doch arg schwierig. Daran ist auch der Konkurrent schuld. Nicht umsonst sind die Flieger mit Laserkanonen und Raketen bestückt. Nur allzu schnell sind Sie nach einem Treffer die Kugel los. Versagen die Schilde bei einer zu heftigen Attacke, explodiert die Mühle. Glücklicherweise entsteht kein Totalschaden, es kostet nur wertvolle Sekunden, bis man wieder zum Geschehen zurückkehren darf. Um den Schüssen auszuweichen, beherrschen die Gleiter noch ein überraschendes Manöver: Sie können nämlich nicht nur seitwärts schweben, sondern sogar hüpfen. Die verschiedenen Arenen unterscheiden sich kaum, und bis auf einen etwas finsteren Himmel haben auch Nachtpartien optisch keinerlei Auswirkungen auf das Spektakel. Mit etwas Glück und Geschick können Sie noch über nützliches Zubehör stolpern. Einen enormen Vorteil verschafft zum Beispiel die Tarnkappe, die den Spieler für kurze Zeit unsichtbar macht. Im Menü ist eigentlich alles vorhanden: »Instant Action« generiert schnell eine Partie, »Exhibition« läßt den Protagonisten wahlweise gegen einen Computer- oder per Splitscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten.



Das rotierende Tor ist kaum zu treffen.



Das Spiel bietet einen schönen Sonnenuntergang.



Die Anzeige verrät mir, daß ich im Ballbesitz bin.

Für etwas längeren Spielspaß gibt es noch einen Karrieremodus. Dabei kämpft sich der tapfere Gladiator in der Rangliste von der Nummer Zehn bis ganz nach oben, wobei er für jede gewonnene Partie Preisgeld kassiert. Dafür darf man sich eine neue Stahlhülle mit besseren Eigenschaften anschaffen oder sich Extras aus einer imposanten Liste zulegen. Von Lenkraketen bis zur besseren Ballsicherheit ist alles dabei, nur hält nichts davon länger als ein Spiel, oft sogar nur wenige Sekunden. **(ab)**

ALEX BRANTE

Hemmungsloses Herumgeballere mit ein paar Fußballanleihen schreckt mich nicht unbedingt ab. Allerdings ist die Umsetzung von Battle Sport einfach miserabel. Die Grafik ist nach dem heutigen Maßstab eine Frechheit und läuft trotzdem auf einem 486er nicht annähernd flüssig. Der Sound nervt einfach nur. Während ich verzweifelt versuche, mit meinem heumschliddernden Gleiter den Ball zu ergattern, löst die Steuerung schnell Krämpfe in meinen Händen aus.
Im Karrieremodus sind zehn Gegner zu wenig, und die diversen Arenen bieten keinerlei Abwechslung. Ein Kampf gleicht dem anderen, die Spielidee ist nicht ausgereift. Die Aufrüstvarianten sind ja ganz interessant, aber jede für sich hat nur unmerkliche Auswirkungen. Falls Sie Lust auf ein brutales, futuristisches Sportspiel haben, probieren Sie doch Speedball 2. Das hat zwar schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, bringt allerdings trotzdem mehr Spaß.



BATTLE SPORT

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 8 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

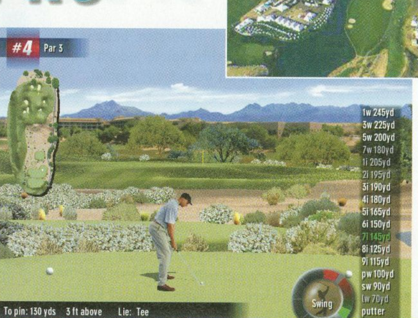
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PGA TOUR PRO

Eine Runde auf dem Golfplatz bleibt für die meisten von uns ein unerschwinglicher Luxus. Aber es gibt ja immer noch die PC-Alternative.

Die PGA Tour hat schon zu Amiga-Zeiten die Computermonitore heimgesucht. Die Version aus dem letzten Jahr konnte wie ihre Vorgänger gefallen, wirkte dann aber blaß gegenüber dem runderneuerten »Links LS«. Jetzt schlägt EA Sports mit der »PGA Tour Pro« zurück. Das Optionsmenü hat sich kaum geändert: Auf den ersten Blick etwas karg, ist es dann doch mit allen notwendigen Einstellungsvarianten ausgestattet. Im Menü können Sie zwischen fünf Spielmodi wählen. Neben dem Standard »Stroke Play« stehen »Skins«, »Shoot Out« und ein Turniermodus zur Auswahl. Neu dabei ist der Shoot Out, der für eine kurze, spannende Partie ideal ist. Immer noch als einzige Golfsimulation bietet die PGA-Tour-Serie einen Turniermodus. Unverständlich ist es, weshalb dieser mit jeder Version liebloser wird. Als das Programm vor fünf Jahren erschien, wurde der Spieler über die Birdies und Bogies der Gegner sogar noch auf der Bahn informiert, heutzutage müssen Sie sich mit einem bescheidenen Leaderboard abfinden. In einem weiteren Menü basteln Sie Ihr virtuelles Alter Ego. Insgesamt 18 verschiedene Animationen stehen dabei zur Auswahl, 14 davon basieren auf echten Spielern wie Craig Stadler und Fuzzy Zoeller. In Ihre Golftasche passen nur 14 von 18 Schlägern, die erst gewissenhaft ausgewählt werden müssen. Zudem sind vier vordefinierte Schwierigkeitsstufen eingebaut, die in einzelnen Punkten geändert werden können. Die Frage nach dem Kurs muß noch geklärt werden. Zwei Kurse sind beim Hauptprogramm dabei: Scottsdale und Bay Hill Club. Als Add-on ist schon Pebble Beach erhältlich, weiterhin ist das Programm kompatibel zu den vier Zusatzkursen der 96er-Ausgabe. Wie bei Links LS liegen die Kurse schon konvertiert auf der CD und müssen nur freigeschaltet werden. Generalüberholt präsentiert sich im Spiel dann die Grafik. Die Auflösung ist auf 800 mal 600 Bildpunkte, die Farbtiefe auf 65 000 Farben hochgeschraubt worden. Links LS sieht zwar etwas schöner aus, dafür muß sich hier das Bild nicht erst langsam von unten nach oben aufbauen. Ansonsten hat sich wenig getan: Der »Tri Klick Swing« wurde genauso wie die maximal zwei einblendbaren Flugkameras beibehalten. Auch ein Kommentator würzt das Geschehen wieder mit passenden Sprüchen. PGA Tour Pro kann nicht nur im Netzwerk und über Modem gespielt werden, sondern auch mit bis zu 80 PC-Profis via Internet. **(ab)**



Mit von der Partie sind auch kleine »Promotion-Videos«.

Hoffentlich habe ich nicht die Wasserflasche vergessen.

Der Caddie sorgt für ein wenig Leben auf dem sonst so leeren Golfplatz.

ALEX BRANTE

PGA Tour Pro ist ein würdiger Nachfolger der 96er-Version. Konsequent wurde das Programm auf den neuesten Stand gebracht. Grafisch kommt es zwar nicht ganz an den großen Rivalen heran, dafür muß ich nicht ewig auf den sich aufbauenden Bildschirm warten. Alle denkbaren Mehrspielermodi inklusive Internet-Partien wurden realisiert. Am Spiel selbst hat sich rein gar nichts geändert, aber daran gibt es nichts auszusetzen. Im Vergleich ist es weitaus leichter als Links LS und eignet sich somit für ein kleines Spiel zwischendurch, ohne daß ich mich dabei voll konzentrieren muß.

Eine Sache muß ich jedoch stark bemängeln: Der Turniermodus wird immer mehr vernachlässigt. Etwas mehr Spannung könnte einem Golfspiel wirklich nicht schaden. Ich möchte mich gerne in einer Weltrangliste nach oben arbeiten, mitbekommen, wenn bei einem Konkurrenten die Nerven versagen und bei einem Sieg von dem Kommentator und einer Menschenmenge gefeiert werden. Da PGA Tour Pro gegenüber dem Referenzprodukt weniger authentisch ist, bleibt dem Programm die Höchstwertung verwehrt.

PGA TOUR PRO

Hersteller: Electronic Arts
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk), zwei (Modem), bis 80 (Internet)
Empfohlene Hardware: Pentium/133, 32 MByte RAM
Benchmark: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

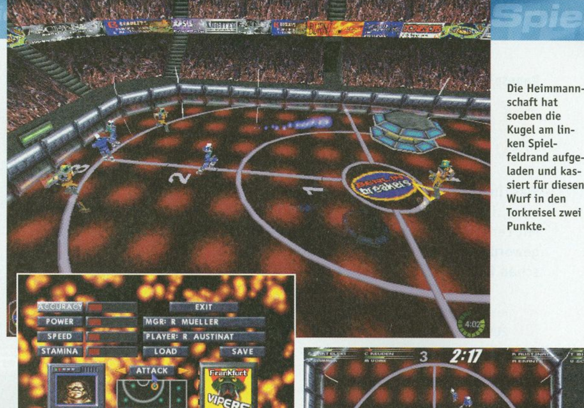


Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sportspiel für Einsteiger

RIOT

Eine Mischung aus Basketball, Fußball, Hockey und Boxen soll die Sportart der Zukunft sein? Hoffentlich nicht!



Die Heimmannschaft hat soeben die Kugel am linken Spielfeldrand aufgeladen und kassiert für diesen Wurf in den Torkreisel zwei Punkte.

Einige Portraits im Spieler-Editor weisen verblüffende Ähnlichkeiten mit hiesigen Redakteuren auf.

Aus der Vogelperspektive spielt es sich am übersichtlichsten.

Man nehme einen Basketballkorb, verwandle ihn in einen schwebenden Kreisel und setze ihn in die Mitte des Spielfeldes dicht unter die Hallendecke. Links und rechts plaziere man noch geschickt Energiefelder, an denen die beiden Mannschaften jeweils auf der gegnerischen Seite eine Plasma-Kugel aufladen müssen. Ziel ist es nun, den Energieball – sobald er in der entsprechenden Farbe leuchtet – in den Torkreisel zu schleudern. Je nach Wurfzone gibt es einen bis drei Punkte für einen geglückten Abschluß. Gut gepolstert und ruckelfrei animiert treten vier Spieler pro Team in einer nicht gerade neuen 3D-Umgebung an. Wem die voreingestellte Perspektive nicht gefällt, der wählt einfach eine aus den 23 Kamerapositionen aus. Am übersichtlichsten ist sicherlich die Vogelperspektive, in der jedoch Details wie die Spiegelungen der Torkreisel und des Ballschweifes verloren gehen. Der gelungene Live-Kommentar kann über die laue Hallenatmosphäre nur spärlich hinwegtrösten. Sogar spektakuläre Treffer der Heimmannschaft heben kaum die Stimmung.

Per Gamepad gelingen Schüsse, Pässe oder erlaubte Fouls gegen die 16 internationalen Teams am besten. Von Zeit zu Zeit fliegt ein Power-up durch die Halle, welches nach dem Einsammeln Heilung oder Treffsicherheit verspricht. Mit einem Editor lassen sich die Namen der Spieler ändern und deren Fähigkeiten wie Kondition, Schnelligkeit, Kraft und Genauigkeit variieren. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen gibt es jedoch nicht. Das ist besonders bedauerlich, denn schon mit wenig Übung sind Solospieler hoffnungslos unterfordert. Enttäuschend sind auch die Mehrspieler-Optionen. Im Netzwerk sind nur Freundschaftsspiele erlaubt. Auch im Ligamodus kann nur ein Team gesteuert werden – dieses jedoch von bis zu drei Spielern. Nur im Turnierwettbewerb dürfen mehrere spielergeführte Mannschaften an einem PC in Aktion treten.

Technik-Tip: Kaum zu glauben, aber Riot benötigt mächtig Rechenpower. Sogar auf einem Pentium/133 sollten Sie nicht mehr als eine Auflösung von 320 mal 200 Punkten einstellen, da ansonsten Dauergähnen angesagt ist. Auf der CD ist neben einer DOS-Version auch eine reine Windows-95-Fassung enthalten, die noch andere Auflösungen unterstützt. **(Thierry Miguet/ra)**

ROLAND AUSTINAT

Keine Frage, wer kurz vor dem Ertönen der Schlußsirene mit einem Punkt zurückliegt und verzweifelt versucht, den Ball aufzuladen, verkrampft seine Finger auf dem Gamepad zusehends. Das liegt nur zum Teil an der eigentlich halbwegs interessanten Spielidee – zum anderen jedoch am extrem zähen Spielfluß. In Zeitlupentempo schlurfen die stählernen Mannen über den Hallenboden, so daß die altehrwürdigen Speedball-2-Kollegen nur müde lächeln. Auch spielerisch gibt es einiges zu bemängeln: Wirft man die Plasma-Kugel einem Teamkollegen zu, so bleibt dieser stehen, bis er den Ball in den Händen hält. Feine taktische Manöver kann man daher getrost vergessen. Lohnender sind da schon die plumpen Dauerpirouetten eines Angreifers, mit der die miserable Spielstärke der Computergegner gnadenlos aufgedeckt wird. Da bleibe ich doch lieber bei einem konventionellen NBA-Spiel oder greife zu Hyperblade, wenn ich den Gegnern so richtig einen vor den Latz knallen will.



RIOT

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Drei (an einem PC) bis acht (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Rennspiel für Fortgeschrittene

WIPEOUT 2097

Was in der Formel 1 völlig undenkbar wäre, ist in der Zukunft gang und gäbe. Mit Lenkraketen und Minen kämpfen wild gewordene Gleiterpiloten auf futuristischen Rennstrecken um den Goldpokal.

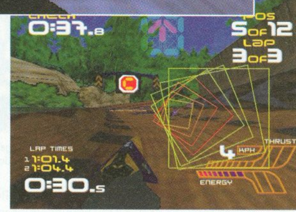
Von solchen Raketen träumt manch ein gefrusteter Autofahrer auf deutschen Autobahnen.

Wie schon der erste Teil entführt Sie »wipEout 2097« auf die Rennbahnen der Zukunft. Autos, selbst hoch getunte Formel-1-Maschinen, sind natürlich schon lange out. Stattdessen sitzen die wagemutigen Fahrer in kleinen Ein-Mann-Gleitern, die mit höllischem Tempo über kurvige Strecken rasen. Die Jagd führt über buckelige Pisten, hohe Sprungschanzen, durch scharfe Haarnadelkurven und dunkle Tunnel. Dabei bekämpfen sich die Kontrahenten nicht nur untereinander um gute Positionen, zusätzlich tickt die Uhr. Wird ein Streckenabschnitt nicht in der vorgegebenen Zeit geschafft, ist das Rennen unweigerlich zu Ende. Vorbei ist der Kampf um die wartende Goldmedaille allerdings auch, wenn der Zustand Ihres kleinen Raumschiffes den kritischen Bereich überschreitet. Jeder Gleiterpilot trachtet nämlich nach dem Leben des anderen, und das mit Waffengewalt. So beharken sich die Teilnehmer des Rennens mit Minen, Infrarotraketen oder Erdbeben auslösenden Granaten. Glücklicherweise gibt es jedoch auf jeder Strecke eine Reparaturzone. Diese hilft Ihnen, peinliche Situationen wie das Wegbröseln Ihres Gleiters kurz vor der Ziellinie zu vermeiden. Neben Werkzeugen zur blinden Zerstörung können Sie unterwegs allerdings auch andere Extras einsammeln. Da wären zum Beispiel Turbo-Booster, Schutzschilde oder Autopilotmodule. Letztere schalten sich nach Belieben für drei Sekunden ein und geleiten Ihr High-Tech-Fluggerät sicher durch schwierige Streckenabschnitte. Dies erweist sich als ungeheuer praktisch, da gerade die späteren Rennbahnen aussehen wie epileptische Regenwürmer und damit verständlicherweise extrem schwer zu befahren sind. Die letzten beiden der acht Level sind jedoch sowieso nur für Profis erreichbar. Zuvor muß nämlich erst in jedem der anfänglich wählbaren sechs eine Goldmedaille errungen werden.

Die sehenswerte SVGA-Grafik ist leider nur auf Rechnern mit 3D-Beschleunigerkarte zu bewundern, denn auf Systemen ohne läuft wipEout quälend langsam und sieht furchterregend aus. Sehr gelungen ist der beiliegende Soundtrack namhafter Gruppen wie »The Prodigy« oder »Daft Punk«. (vs)



Vom Anfänger zum Experten: Für jeden gibt es einen maßgeschneiderten Gleiter.



Die Wärmelenkrakete ist kurz davor, den Herrn auf Position 4 zu beglücken.

VOLKER SCHÜTZ

Acht verschiedene Level sind nicht die Welt. Vor allem nicht in Anbetracht der Tatsache, daß die letzten beiden nur von wirklich versierten Fahrern erreicht werden. Schließlich gilt es nicht nur, gegen elf beinharte Computergegner zu bestehen. Zudem kämpft der Spieler gegen die störrische Steuerung, die ihn viel zu oft in die Randbegrenzung schießen läßt. Die ersten beiden Strecken sind trotzdem schnell überwunden. Einsteigerfreundlich, möchte man meinen. Aber weit gefehlt. Der Schwierigkeitsgrad steigt derart rapide an, daß nur noch Auswendiglernen der Strecken durch die Level fünf und sechs helfen.

Die aufzusammelnden Extras sind zwar alle ganz nett, zu pompöseren Adjektiven regen sie mich jedoch nicht an. Auch vermisse ich seit dem ersten Teil einen Mehrspielermodus. Warum konnte man nicht wenigstens die Versäumnisse des Originals nachholen? Der letzte Kritikpunkt ist die dringend erforderliche 3D-Beschleunigerkarte. Damit sieht die Grafik zwar bestechend gut aus, ohne packt mich jedoch das kalte Grauen. Von dieser pixeligen Ruckeltour werde ich sicherlich bis ins Jahr 2097 noch Alpträume haben.



WIPEOUT 2097

Hersteller:	Psygnosis	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 16 MByte, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

GT RACING 97

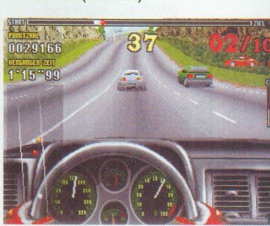
Wie wäre es damit: Für nicht einmal 100 Mark hinter das Lenkrad eines Ferrari setzen und mit 250 km/h durch die Innenstadt brausen? Kein Problem, »GT Racing 97« macht es möglich – aber ohne den damit verbundenen Geschwindigkeitsrausch.



Auch mit 260 Sachen durch Rio bleibt der Höhenflug aus. (640x480)

Hier in München haben die Leute einfach eine Menge Geld: Da fahren Autos auf der Straße, die sich selbst ein Redakteur kurz vor der Pensionierung nur schwerlich leisten könnte. Auf dem PC wird da Abhilfe geschaffen, selbst Schrammen oder Totalschäden kosten nicht mehr als einen schnellen Rechner. Die Fabrikate aus »GT Racing 97« sind zwar nur fiktiv, die Ähnlichkeit mit den Nobelflundern aber unübersehbar. Neun Flitzer wollen auf acht verschiedenen Strecken ihr Können beweisen. Internationalität ist angesagt – vom kühlen Kanada bis ins heiße Ägypten sowie quer durch Europa sind die Kurse verteilt. Vieles am Spiel erinnert an »Bleifuss«: Ziel ist es immer, einen der ersten drei Plätze zu belegen, um sich für die nächste Etappe zu qualifizieren. Die Konkurrenten können gnadenlos von der Straße geschubst werden, und auch die kleine Übersichtskarte ist fast identisch zum Vorbild. Die feinen Unterschiede haben es jedoch in sich. Zum einen herrscht reger Verkehr auf den Kursen, zum anderen sind diese weitaus länger als beim achtzehn Monate alten Virgin-Rivalen. Neu ist auch, daß sich vor allem Reifen und das Chassis sehr schnell verbrauchen. Zu viele Karambolagen oder ständige Bürgersteigfahrten sollten demnach tunlichst unterbleiben, wollen Sie nicht einen Ihrer drei Boliden und wertvolle Zeit verlieren. Je nach Plazierung und erreichter Zeit gibt es Geld, das für notwendige Reparaturen verwendet werden kann. Das Rennen wird aufgezeichnet, und Sie können es sich hinterher in voller Länge anschauen. Auch das Speichern ist erlaubt. Die leichteste Schwierigkeitsstufe sollte für fast jedermann zu bewältigen sein, während die höchste nicht nur eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl, sondern auch viel Glück erfordert. Die Steuerung entpuppt sich nämlich als äußerst träge, schnelle Ausweichmanöver, sind kaum durchführbar.

◀ In der Wiederholung fällt jeder Fahrfehler auf. (320 x 200)



Einen Rückspiegel vermißt der Spieler schmerzlich.

Für den SVGA-Modus sollten Sie schon einen Pentium/166 Ihr eigen nennen, in VGA müssen Sie grafisch jedoch nur unwesentliche Abstriche in Kauf nehmen. Verzichten sollten Sie auf jeden Fall auf die Halbzeilenmodi, da hier die Streckenführung nur noch zu erahnen ist. (ab)

ALEX BRANTE

Als bekennender Fan von Road Rash sollten moderates Geisterfahren und etwas höfliches Gerempel genau mein Fall sein. Die Grafik ist akzeptabel, die Strecken abwechslungsreich. Irgendwie macht GT Racing 97 trotzdem nicht so viel Spaß, wie es sollte.
Zum einen kommt überhaupt kein Geschwindigkeitsrausch auf, selbst mit 290 Sachen verspüre ich keinerlei Adrenalinstöße. Zum anderen haben die Programmierer das Spiel so zusammengeschustert, daß es »irgendwie« paßt: Schlammfahrten in Brasilien stören meinen Flitzer gar nicht, der asphaltierte Seitenstreifen in den USA bremst den Wagen fast bis zum Stillstand. Dank der trägen Steuerung sind Ausweichmanöver und das Schonen des Chassis nur selten von Erfolg gekrönt. Außerdem vermiße ich schmerzlich einen Netzwerkmodus, Solospieler kann GT Racing 97 nicht lange fesseln.



GT RACING 97

Hersteller:	Bomico	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Flippersimulation für Fortgeschrittene und Profis

PRO PINBALL – TIMESHOCK!

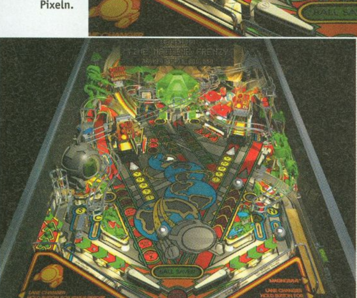
Jedes Vierteljahr eine neue Flippersimulation, so lautete Empires Ziel für die Pro-Pinball-Serie. Das war Anfang 1996, und nun, läppische anderthalb Jahre später, kommt der zweite Tisch mit dem äußerst treffenden Titel »Timeshock!«.



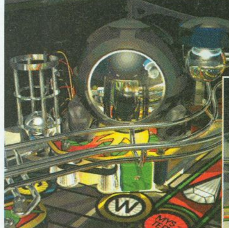
Hier sehen Sie den Tisch im weitesten Winkel und in der zweithöchsten Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln.

Spät präsentiert Empire den zweiten Vertreter der Pro-Pinball-Reihe »Timeshock!«. Während die Konkurrenz Flipperspiele am laufenden Band produziert, läßt man sich hier getreu dem Motto »Gut Ding will Weile haben« erheblich mehr Zeit, und das für einen einzigen Tisch. Das lange Warten auf den »The Web«-Nachfolger machte die Pinball-Wizards sehr gespannt darauf, was die Crew um Chefprogrammierer und Spieldesigner Adrian Barritt diesmal abliefert.

Das markanteste optische Kennzeichen des neuen Tableaus sitzt am oberen Ende: der Mount Rushmore im Miniformat. Die vier Präsidentenköpfe blicken auf einen grünen Zeitkristall, um den sich hier alles dreht. Denn wieder einmal ist ein Experiment mit der Zeitmaschine mißglückt, und nun muß besagter Kristall repariert werden. Die Einzelteile sind über vier verschiedene Zeitzonen verstreut. Den Zutritt zu weiteren Zonen erhält, wer fleißig die benötigten Ziele anspielt. In vier verschiedenen Spielmodi können Sie sich den zahlreichen Herausforderungen stellen. Für Einsteiger gedacht ist der sogenannte Novice-Mode. Hierbei hilft in den ersten zwei Spielminuten ein Ball-Saver, der Mißgeschicke ausgleicht, indem er den verlorenen Ball prompt zurückbringt. Im Gegensatz zum Turnier- oder Challenge-Modus gibt es allerdings nur eine einzige Kugel pro Teilnehmer. Gelegentlich ruht sich der Rundling in seiner Falle aus, und Sie kontrollieren statt dessen beim Zwischenspiel im Punktefeld eine Figur. Sie können in vier verschiedenen Perspektiven, alle ohne Scrolling, flippern und eine von fünf verschiedenen Auflösungen wählen. Eine 1-MByte-Grafikkarte stellt 1024 mal 768 Pixel bei 256 Farben dar, während eine mit 2 MByte bei gleicher Farbtiefe bereits 1600 mal 1200 Pixel schafft. Wer mit 4 MByte auf der Grafikkarte arbeitet, bekommt in dieser Auflösung bereits High-Color-Freuden geboten. Da sich je nach Einstellung die Punktmatrix vergrößert, sollte auch genügend Arbeitsspeicher vorhanden sein. Um Timeshock!



Multiballspiel mit drei Kugeln. (800 x 600 Bildpunkte).



Soeben wird ein zweiter Ball ins Depot gehievt. Ist das Trio perfekt, startet eines der Multiballspiele.

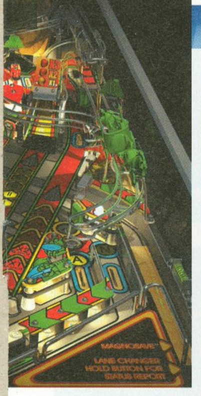


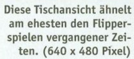
Nicht nur am Kran, auch in der Kugel selbst spiegelt sich die Tischumgebung exakt wieder.

MONIKA STOSCHEK

»Welcome« begrüßt mich auch zu Timeshock! die bereits aus dem Vorgänger wohlbekannte Säuselstimme. Und es dauert in der Tat nicht lange, bis ich mich in dieser Flippersimulation heimisch fühle. Was Kugelphysik und Verhalten der diversen Klappziele, Slingshots oder Ballfallen angeht, haben die Engländer bei diesem Tableau tatsächlich noch eins draufgelegt. Auch grafisch ist der komplett gerenderte Tisch zweifellos vom Feinsten, wenn ich da an die oft karg-platte Optik einiger Konkurrenzprodukte denke. Die über 30 Musikstücke auf der CD waren allerdings nicht mein Fall.

Zugegeben, voll ausreizbar ist das Ganze nur mit recht edler Hardware-Ausstattung, aber selbst in geringerer Auflösung und Farbtiefe spielt es sich durchaus ansehnlich. Ein Flipper für zwischendurch und jedermann ist dieser Einzelgänger nicht unbedingt. Sein Schwerpunkt liegt auf der akribischen Simulation »echter« Maschinen, und die extreme Optionsvielfalt sowie der knackige Schwierigkeitsgrad dürften vor allem für Pinball-Freaks erste Wahl darstellen. Der etwas zu hohe Fan-Faktor läßt ihn knapp am Goldplayer vorbeischrammen.




Diese Tischansicht ähnelt am ehesten den Flipperspielen vergangener Zeiten. (640 x 480 Pixel)



in der maximalen Auflösung und voller Farbenpracht genießen zu können, benötigen Sie eine 8-MByte-PCI-Grafikkarte und mindestens 32 MByte RAM.

Es ist angerichtet

Das Pro-Pinball-Team wollte den Spieler in die Lage versetzen, Einstellungen vorzunehmen wie an einem »echten Automaten«. Schließlich dienen Originalmaschinen von Williams aus der Spielhalle als Vorbild für die digitalen Flipper von Empire. Eingeschworene Wizards können daher als besonderes Schmankerl den Tisch mit all seinen Features selbst konfigurieren. Denn welcher Pinballfan wollte nicht schon immer mal den Prozentsatz an Freispielen selbst erhöhen oder sich statt der drei Standardbälle pro Durchgang mal stolze zehn Kugeln gönnen. Von der Aktivierung des Ballsavers über die maximalen Credits bis hin zur Anzahl der Extrabälle dürfen Sie in schier unbegrenzten Einstellvarianten schwelgen. Doch vor den Modifizierungstraum haben die Programmierer schweißtreibende Arbeit gesetzt, der für Faule zum Trauma geraten könnte. Denn erst nach einer gewissen Anzahl von Spielstunden (circa 56 für den höchsten Zugriffslevel) erhält der geduldige Kugeljongleur Zugang zu den einzelnen Punkten im Konfigurationsmenü. **(ms)**



PRO PINBALL – TIMESHOCK!

Hersteller:	Empire	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Ein bis vier (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

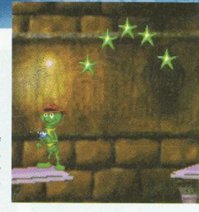




Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger



DETEKTIV BOGEY: DAS JUMP'N'RUN-SPIEL



Diese fünf Sterne hätte Detektiv Bogey gerne bekommen.

Millionen Kids sitzen angeblich gebannt vor den TV-Schirmen, wenn »Detektiv Bogey« mit seinen Freunden versucht, dem fiesen Dr. Sinister das Handwerk zu legen. Ob dies den Fakten entspricht, kann ich Ihnen nicht sagen. Wie jedoch das Spiel zur Serie ausgefallen ist, will ich Ihnen gerne verraten.

Gleich vorweg: Es gibt Spiele, die die Welt nicht unbedingt gebraucht hätte. »Detektiv Bogey: Das jump'n'run-Spiel« gehört zu eben jenen. Entsprechend groß war dann auch der Andrang, als ein freiwilliger Tester gesucht wurde. Irgendjemand mußte dann ja doch den schwarzen Peter ziehen ...

Wie der Name vermuten läßt, handelt es sich um einen Vertreter des Genres Jump 'n' Run. Sie schlüpfen in die Gestalt des Privatdetektivs Bogey, der seine Freundin Pandora aus den Klauen des bösen Dr. Sinister befreien muß. Bogey ist übrigens der Held der gleichnamigen, angeblich erfolgreichen Kinderserie aus Spanien, die seit kurzem auch bei uns im Privatfernsehen läuft. Insgesamt muß sich der Wurm durch fünf verschiedene Welten kämpfen, die allesamt mit einem »eigens dafür komponierten Audiosound« unterlegt sind. Um seine Freundin wieder in die Arme schließen zu können, muß Bogey in jedem Abschnitt alle Fragezeichen auflesen. Ein Kompaß zeigt dabei immer die Richtung an, in der sich das nächste Objekt der Begierde befindet. Man muß sich hierbei strikt an die Reihenfolge halten, in der sich die Fragezeichen materialisieren; das Hin- und Hergerenne vergrößert die Level künstlich. Ein Zeitlimit gibt es zwar nicht, dafür aber eine Unzahl von Gegnern wie Heuschrecken oder Schlangen. Dank der mitgelieferten Pistole kann man mit der kreuchenden und fleuchenden Bagage jedoch kurzen Prozeß machen. Die vier Leben wären schnell ausgehaucht, würden nicht einige Goodies die Energie wieder auffrischen. Extraleben kann man außerdem in den Bonus-Leveln erspielen. Zwei Pluspunkte gibt es noch: Zum einen hat das Spiel einen empfohlenen Verkaufspreis von lediglich 50 Mark. Zum anderen darf ja die Deinstallation nicht länger als die Spielfreude dauern, weshalb das Spiel kein einziges Festplattenbyte vergeudet, sondern direkt von der CD zu spielen ist. **(ab)**



Schlüpfrige Schlangen und hüpfende Heuschrecken erschweren den Weg durch den Dschungel.



Mit dieser etwas peinlichen Meldung landen Sie im Bonuslevel.

ALEX BRANTE

Als gewissenhafter Tester habe ich mich nicht meinem sofortigen Verlangen hingegeben, die CD in den Müllschlucker zu treten. Stattdessen habe ich wacker weitergespielt, denn der erste Eindruck kann ja bekanntermaßen täuschen. Und siehe da, der erste Schein trügt manchmal doch nicht. Detektiv Bogey ist unerträglich langsam, voll von unfairen Stellen und, kurzum, einfach stinklangweilig. Keine Spur von Innovation, nein, nicht einmal ein gelungenes Plagiat.

Das, meine lieben Leser, sind die traurigen Fakten. Eine Frage bleibt jedoch noch unbeantwortet: Wieso muß laut Herstellerangaben meine Grafikkarte eine Auflösung von 800 mal 600 Pixel unterstützen, wenn das Spielfeld doch nur 320 mal 200 Pixel groß ist?

DETEKTIV BOGEY: DAS JUMP 'N' RUN-SPIEL

Hersteller:	Art & play	**Empfohlene Hardware:**	486-DX2/66, 8MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADMIRAL SEA BATTLES	DA	85,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	KD	69,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD	49,90
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALEXANDER DER GROSSE*	KD	79,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	KD	45,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ANSTOSS 2*	KD	75,90
ARK OF TIME*	KD	69,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	KD	49,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN*	DA	69,90
AWARD WINNERS 3	KD	49,90
BANZAI BUGS	KD	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	45,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT	DA	69,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD	E	69,90
BRITISH OPEN CH. GOLF	E	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	KD	49,90
CARMAGEDDON*	KD	69,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	KD	89,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE	KD	39,90
INCL. CREATURES + MARTINI RACING		
CREATURES GEN POOL DATA CD	KD	29,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN*	KD	69,90
DARK REIGN*	DA	75,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD*	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION*	KD	75,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON DICE (AD&D)*	DA	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	KD	75,90
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EVIDENCE*	DA	69,90
EXHUMED	DA	75,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
EXTREME VELOCITY COMPILATION	KD	99,90
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	DA	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	KD	75,90
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FIRO & KLAWD	DA	65,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	KD	75,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	DA	399,90
FORMULA CART*	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	259,90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	299,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
FX FIGHTER	DA	24,90
G-NOME	KD	65,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	49,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELICOPS*	DA	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	DA	59,90
HEXEN 2	DA	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	29,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 3	KD	39,90
HUGO 4	KD	69,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iF22 ASF*	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER	KD	89,90
IMPERIUM GALACTICA	DA	75,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	KD	75,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INTERSTATE 76	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	39,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	E	89,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KOALA LUMPUR	KD	59,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	KD	89,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2*	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	45,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MDK	KD	65,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	KD	79,90
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	KD	59,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MIND GRIND	KD	35,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL 97	KD	59,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
OUTLAWS (updatefähig)	DA	79,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	24,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
PYST	KD	19,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RED BARON 2*	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM*	KD	75,90
RETURN FIRE	DA	29,90
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	KD	69,90
SECRETS OF THE LUXOR	KD	44,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SENTIENT	E	69,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHADOW WARRIOR*	E	69,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION MIT METALLBOX)	KD	39,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	KD	119,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER (NBG)	KD	24,90
SILENT HUNTER INCL. PATROL CD	KD	59,90
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	59,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM'N'JAM	DA	59,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
SPEEDSTER	DA	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	69,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR TREK: VOYAGER	E	39,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
SYNDICATE WARS	KD	35,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TERRACIDE*	DA	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
TEST DRIVE OFFROAD*	DA	79,90
T.F.X. EF 2000	KD	49,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE LAST EXPRESS	KD	69,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TIGER SHARK / WIN 95*	DA	69,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	KD	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRASH IT!	DA	69,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	29,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 2	DA	9,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	KD	29,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-COM: APOCALYPSE*	DA	75,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	KD	29,90
ZORK SPECIAL EDITION	KD	79,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	DA	389,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	DA	399,00
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER 100	DA	79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	349,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME:
STRASSE:
PLZ/ORT:

PC Player

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

THEATRE OF PAIN



▲ Für den ersten Treffer gibt es Extrapunkte. (640 x 480)

Wieviele Prügeleien kann ein durchschnittlicher PC-Spieler wegstecken? Einiges mußte er schon an Magenschwingern aushalten und das blaue Auge allzu oft für äußerst mittelmäßige Programme zudrücken. Noch immer scheint der Kampf zwischen den Vertretern der 2D- und 3D-Philosophie zu schwelen.



So ein Fußtritt schmerzt auch Helden. (640 x 480)



Hormazd im Kampf gegen sein Spiegelbild. (320 x 200)

Mirage scheint vom Prügelspiel-Genre gar nicht genug zu bekommen. Vielleicht kann das neueste Werk: »Theatre of Pain« endlich mal fette Lorbeeren einkassieren, nachdem man vor allem für den ersten Teil des Vorgängers »Rise of the Robots« einen gehörigen Tiefschlag einstecken mußte. Ein Dutzend gerenderte Kämpfer schickt Mirage hierzu in ebenso viele, altrömisch anmutende Arenen einer Parallelwelt. Dort geht's natürlich um Leben und Tod, und außerdem um die Ehre. Aber nur, wer sich durch den Sieg über seine sieben Opponenten würdig erweist, darf gegen die vier versteckten Charaktere antreten. Das ist kein Kinderspiel, denn die Gegner haben einiges an Techniken drauf, die ganz ihrem martialischen Auftreten entsprechen. Vulcan, der römische Soldat, wirbelt mit einer überdimensionalen Streitaxt herum. Die einzige Amazone namens Lemure befördert ihre Gegner mit gezielt hohen Fußtritten ins Land der Träume. Dagegen agiert Spartacus der Barbar zwar weniger elegant, aber genauso effektiv mit einem Hammer. Zusätzlich zur üblichen Energieanzeige befindet sich am unteren Bildrand ein weiterer Balken. Er füllt sich im Kampfverlauf mit jedem gelandeten Treffer ein Stück mehr. Mit Hilfe dieser Energie dürfen Sie bei vollem Balken dann die Spezialtechniken ausführen. An Einstellungen dürfen Sie gängige Dinge wie Rundendauer (30, 60, 90, endlos), Schwierigkeitsgrad (fünfstufig) und Spielgeschwindigkeit vorgeben. Neben Tastatur, Joysticks und bis zu Six-Button-Pads wird zudem das Grip unterstützt. **(ms)**



Hier sehen Sie gleich zwei der versteckten Charaktere: Nanotaur und Damnatio. (320 x 200)

MONIKA STOSCHEK

Stattlich anzusehen waren sie ja schon immer, die Recken, die Mirage bisher in den Ring geschickt hat. Diesmal gibt es auch kein »Trägheitsmoment« bei den Bewegungen wie seinerzeit bei den Kampfrobotern. Dennoch will der Funke der Begeisterung nicht so recht überspringen. Die im Genre ohnehin obsolete Story ist bemüht, die Charaktere sind ganz patent, aber die vorberechneten Protagonisten und Schauplätze wirken dennoch etwas steril. Die Steuerung klappt recht ordentlich, wenngleich die Spezialattacken einiges Geschick erfordern und der Schwerpunkt mehr auf flotter Reaktion liegt als auf der Simulation echter Kampfbewegungen.
Aber das will Theatre of Pain auch gar nicht bieten. Hier geht es mehr um Schnelligkeit und Show, die passend durch wechselnde Kamerawinkel, Zooms und Lichteffekte präsentiert wird. In der niedrigen Auflösung leidet der schöne Schein erheblich, dafür sind auch langsamere PCs mit von der Prügelpartie. Die CD-Musik ist soweit okay. Wer allerdings stilechtes Kämpfen sucht, fragt sich, was das ganze Theater soll. Ihn dürfte das zweidimensionale Gerangel bald langweilen. Wenn Sie sich hingegen in der Tiefe der Räume von Virtua Fighter & Konsorten nicht zurechtfinden und lieber nur zweidimensional schlägern, kommen Sie hier bestimmt gut klar.

THEATRE OF PAIN

Hersteller:	Mirage	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

ALEXANDER DER GROSSE (GREAT BATTLES OF ALEXANDER)

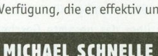
Unglaublich, aber wahr! Es gibt doch noch Strategiespieleentwickler, die nicht auf den Zweiten Weltkrieg oder den amerikanischen Bürgerschaftskonflikt abonniert sind. Interactive Magic geht wesentlich weiter in der Geschichte zurück: ins aufregende Zeitalter Alexander des Großen.

Die Entstehungsgeschichte von »Alexander der Große« ist schon fast einen eigenen Bericht wert. Denn ursprünglich sollten die historischen Schlachten um das makedonische Strategie-As bei SSI erscheinen. Erstes Preview-Material erreichte die Spielepresse, und alle Welt ging von einem Veröffentlichungstermin zum vergangenen Herbst aus. Doch die Entwicklung verzögerte sich, SSI bemängelte die Qualität, sprang ab, und Interactive Magic nutzte die Gelegenheit, das vielversprechende Epos unter ihre Fittiche zu bringen.
In zehn Schlachten begleiten Sie Alexander durch seine wechselvolle Erfolgsstory. Angefangen von kleineren Scharmützeln kurz nach seiner Machtübernahme arbeiten Sie sich durch die Geschichte bis nach Indien vor. Dabei können Sie das Kampffeld aus drei Zoomstufen in leicht angeschrägter Isometrie studieren. Ziel ist es, jedesmal den Kampfeswillen des Gegners zu brechen. Daneben existiert manchmal auch ein Rundenlimit. Über die gewohnten Hexfelder bewegen Sie Ihre Einheiten, die jeweils unter dem Kommando eines Anführers stehen. Ist dieser zu weit von den Truppen entfernt, können Sie auch keine Befehle erteilen. Pro Runde stehen jedem Befehlshaber eine limitierte Anzahl von Anweisungen zur Verfügung, die er effektiv unter den verfügbaren Verbänden einsetzen muß. Besonders wichtig ist die Blickrichtung, die darüber entscheidet, ob der Feind frontal oder von der Flanke aus angegriffen wird. Reiben Sie eine Einheit auf oder schlagen sie in die Flucht, gehen Rückzugspunkte verloren. Sinkt diese Zahl auf Null, ist die Schlacht verloren. Allerdings kann jeder Feldherr einmal pro Einheit versuchen, die flüchtenden Mannen zu reformieren.
Wer mag, kann alle Konflikte auch in Form einer Kampagne durchspielen. Dabei sind Sie aber nicht sklavisch an Alexanders echten Weg durch Vorderasien gebunden, sondern können sich die nächste zu erobernde Provinz aussuchen. Wer gerne zu mehreren die Geschichte nacherleben will, kann mit so vielen Spielern wie das jeweilige Szenario an Feldherren gegeneinander antreten. **(mic)**



Die persische Armee bereitet sich auf Alexanders Horden vor.

Ein paar tote Makedonier gehen den Bach runter.



MICHAEL SCHNELLE

Elefanten trompeten, Pferde wiehern und meine Truppen marschieren tapfer gegen die Perser. Die Schlachtenatmosphäre in Alexander der Große wurde sehr schön eingefangen. Die Grafik ist recht detailreich, aber trotzdem reichlich angejahrt. Auch die Steuerung gibt nicht nur Anlaß zum Jubeln. Vor allem das automatische Kartenscrollen im Schneckentempo hat mich fast zum Wahnsinn getrieben.
Nach ein wenig Einarbeitungszeit ist dieses Manko aber ganz gut in den Griff zu bekommen und das Feldherren-System auch verständlich. Dann beginnt Alexander der Große so richtig Spaß zu machen. Allerdings sind einige Schlachten riesig groß und erfordern mehrere Tage bis zur Entscheidung. Wenn Sie (wie ich) genug vom amerikanischen Bürgerkrieg haben und den Zweiten Weltkrieg bereits auswendig kennen, ist Alexanders Aufstieg und Fall eine lohnende Investition.



ALEXANDER DER GROSSE

Hersteller:	Interactive Magic	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/100, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC/Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HISTORY OF THE WORLD

Was ist der Vorteil von Gesellschaftsspiel-Umsetzungen für den PC? Die Würfel können nicht vom Tisch fallen – manchmal bleibt dies auch der einzige Vorzug.

Es gibt spannenderes als eine Netzwerkpartie. Ich zum Beispiel liebe es, mit Freunden die ganze Nacht hindurch Karten zu zocken. Andere schwören auf Brettspiele. Dazu gehören wohl auch die Programmierer von Avalon Hill, die sich krampfhaft bemühen, daraus PC-Umsetzungen zu machen. So ergeht es auch »History of the World«, das stark an »Risiko« erinnert. Auch hier findet das Spiel auf einer etwas verfremdet wirkenden Weltkarte statt. Sieben Runden (Epochen genannt) haben die Spieler Zeit, die Weltherrschaft an sich zu reißen, wobei der Computer jedem pro Runde ein Volk mit verschiedenen Eigenschaften zuweist. Das eine baut Städte, ein anderes beherrscht die Seefahrt. Alle Nationen verfügen über eine begrenzte Anzahl von Armeen, mit denen sie versuchen, die angrenzenden Länder einzunehmen. Das geschieht durch Würfeln, wobei die Augenzahl über Sieg und Niederlage entscheidet. Eroberte Länder, Hauptstädte und Monumente erhöhen den Punktestand des Spielers. Weiterhin hat jeder Mitstreiter neun Ereigniskarten, von denen er maximal zwei pro Epoche ausspielt. Diese bescheren Zusatzarmeen oder lösen Naturkatastrophen aus, setzen den Konkurrenz-Herrschern also kräftig zu. Mächtige Karten spart man sich wohlweislich für den Endkampf auf. Den Spielern sind die Länder im weiteren Verlauf mehr oder minder zufällig zugewiesen, so daß Sie schlecht eine Eroberungs-Strategie ausarbeiten können. Obendrein werden bereits eroberte Länder in jeder Runde erneut dem Punktekonto gutgeschrieben. Ein gut plazierter Kontrahent hat das gesamte Spiel über Vorteile und ist kaum mehr zu verdrängen. Trotzdem wird bis zur letzten Spielrunde nichts entschieden, denn in jeder Epoche gibt es mehr Armeen, und zum Schluß häuft sich alles zu einer Massenschlacht. Die Computergegner spielen schon auf der einfachsten Stufe sehr geschickt und nutzen jede Schwäche gnadenlos aus.

Die Programmierer haben sich sehr genau an das Original gehalten, weshalb es keine zufällig generierten Karten und auch sonst kaum Optionen gibt, die den Spielspaß verlängern könnten. Dafür sind mehrere Zoom-Stufen und genügend Statistiken eingebaut, um den Überblick über das gesamte Geschehen zu behalten. Selbst an eine Highscore-Tabelle wurde gedacht. **(ab)**



Die Europäer müssen sich ständig an neue Herrscher gewöhnen.

Die Zahlen zeigen, in welcher Runde das jeweilige Land eingenommen wurde.

ALEX BRANTE

Eigentlich eine solide Umsetzung, die Avalon Hill hier hingelegt hat. Da die Computergegner zudem sehr stark sind, brauchen Sie nicht zwingend Mitspieler. Jedoch ist mir der Sinn von derartigen »Gesellschaftsspielen« auf dem PC völlig unklar. Die Kämpfe werden nun mal durch Würfelglück entschieden, und ich wäre doch gerne meines Glückes eigener Schmied. Die Würfel in den verschwitzten Händen noch mal anpusten – toi, toi, toi – und dann mit viel Schwung übers ganze Brett werfen, hoffen, beten, bangen. Diese Dramatik und der damit verbundene Spielspaß fehlen hier völlig.

Außerdem verspricht auch die Brettspiel-Vorlage nicht allzuviel Vergnügen. Ein paar nette Einfälle wie die Schiffsflotten sind zwar gut gelungen, aber insgesamt hängt zuviel von den Völkern ab, die man in jeder Runde zugewiesen bekommt. Wenn Sie keine Lust auf Risiko mehr haben, ist History of the World als Brettspiel vielleicht eine Alternative. Auf dem PC hat es jedenfalls nichts zu suchen.



HISTORY OF THE WORLD

Hersteller:	Avalon Hill	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	486-DX4/100, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis sieben (an einem PC, per E-Mail)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Strategiespiel für Profis

PANTHERS IN THE SHADOW

Das Hexfeld-Strategiewerk »Panthers in the Shadow« spielt zwischen 1939 bis 1945. Zur gleichen Zeit scheint es auch programmiert worden zu sein.

Der Titel täuscht: Bei »Panthers in the Shadow« geht es beileibe nicht um einen abendlichen Zoobesuch mit Stippvisite im Raubtierhaus. Vielmehr trugen die schweren deutschen Waffen des Zweiten Weltkrieges solch furchteinflößende Namen – man erinnere sich nur an »Nashorn« oder gar »Königstiger«. Eher niedlich wurden das Sturmgeschütz »Brummbär« oder der Experimentaltank »Maus« getauft.

Auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte messen Sie sich mit dem jeweiligen Gegner. Zur Auswahl stehen lediglich fünf Szenarien, etwa die Invasion in der Normandie, ansonsten muß man sich selbst einen Waffengang zusammenbauen. Auch dann darf der tapfere Spieler nur zwischen drei Missionstypen auswählen: »Angriff«, »Verteidigung« oder »Begegnung«. Der Angreifer muß möglichst viele Einheiten lebend an den gegenüberliegenden Kartenrand bugsieren, während der Verteidiger ihn natürlich genau davon abhalten soll. Beim Begegnungsauftrag sind beide Opponenten auf dem Vormarsch – bei nächtlichen oder nebeligen Einsätzen kann es dann durchaus passieren, daß beide Seiten unbemerkt aneinander vorbeiwandern.

Kampfergebnisse werden nur per Text angegeben. Animationen? Pustekuchen!

Viel grün, wenig Truppen: Der Hauptbildschirm wirkt unsagbar dröge (mittlere von drei Zoomstufen).

Nicht nur mit dem Gegner, auch mit solch komplizierten Menüs muß man sich quälen.

Doch vorher steht dem frischgebackenen General eine ganz andere Schlacht bevor: Bereits die Truppenauswahl erweist sich als K(r)ampf. Auf unzähligen Bildschirmen müssen Sie jede Kampfgruppe mit Einheiten ausstaffieren. Deren Auswahl reicht von MG-Trupps auf Skiern bis hin zum besagten Panther. Sind Ihre Mannen endlich auf den Hexfeldern plaziert, wird es nicht viel besser. Im Gegenteil – die Menüorgie startet erst jetzt richtig durch. Selbst wenn eine Einheit auf ihr Ziel feuert, blinken nur die beiden Truppensymbole kurz auf – das Ergebnis wird Ihnen wiederum als zahlenlastiger Text um die Ohren gehauen.

(md)

MARTIN DEPPE

Noch vor zehn Jahren hätte mich ein derartiges Spiel begeistert. Das lag aber eher daran, daß auf meinem guten alten 64er-Brotkasten das Strategiegenre nur spärlich vertreten war. Eine Maus war damals Luxus und Super-VGA-Grafik ein Unwort. So mußte ich etwa bei SSI's Typhoon of Steel meine Mannen per Tastatur über ein Schlachtfeld schieben, das stark an einen Schnittmusterbogen erinnerte. Doch mittlerweile schreiben wir das Jahr 1997, und da kann ich wirklich mehr erwarten als unübersichtliche Winzgrafik, gähnende Langeweile und Bedienungschaos.

Schon das Handbuch gleicht eher einem Vorlesungs-Script für BWL-Studenten im x-ten Semester. Wer will denn wirklich wissen, wie sich der Treffer einer 105mm-Haubitzengranate auf den linken Türgriff eines rückwärts bergabrollenden, vollgetankten Lkws auswirkt – und das bei Windstärke drei aus Nordost? Der Gipfel ist aber erreicht, wenn bei einer MG-Salve jeder einzelne (!) von etwa 200 Schüssen berechnet wird. Das ist vielleicht noch sinnvoll, wenn die Geschosse wirklich Schaden anrichten könnten, nicht aber, wenn das beharkte Ziel sowieso zu stark gepanzert ist. Also greife ich lieber wieder zur CD-Vollversion unserer vorletzten Ausgabe. Historyline hat zwar auch schon fünf Jahre auf dem Buckel, macht aber um so mehr Spaß – selbst noch beim zweiten Durchspielen.



PANTHERS IN THE SHADOW

Hersteller:	HPS	Empfohlene Hardware:	486 DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Benchmark:	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

☎ **0180/522 5300**

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h **0831/57 51 57**

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.6.97 - ** = noch nicht verfügbar am 12.6.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Game It!

Titel des Monats Juli:

Dungeon Keeper*

69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
Blood*	69,95
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Dominion*	69,95
Earth 2140	34,95
Imperium Galactica	69,95
Theme Hospital	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

- 3D Ultra Pinball 29.95
- 7th Guest 19.95
- A-Train 19.95
- Albion 29.95
- Alone in the Dark 1 19.95
- Amerika 24.95
- Battle Isle 1+Data1&2 19.95
- Battle Isle 2+Data 29.95
- Betrayal at Krondor 19.95
- Bioforge 29.95
- Bleifuss 1 22.95 P
- Bundesliga Manager Pro 19.95
- Caesar 1 19.95
- Chewy 29.95
- Christoph Kolumbus 19.95
- Clearing House 14.95
- Commanche + Data 29.95 P
- Creature Shock 19.95
- Cyber Gladiators 19.95
- Cyberia 24.95
- Cyberstorm 29.95
- D 29.95
- Daedalous Encounter 22.95
- Der Clou Plus 29.95
- Der Patrizier 29.95
- Der Planer 19.95
- Der Reeder 19.95
- Descent 24.95
- Destruction Derby 24.95
- Discworld 24.95
- Down in the Dumps 29.95
- Earthsiege 1 19.95
- Earthsiege 2 Classic 29.95
- Earthworm Jim 19.95
- Eishockey Manager 19.95
- Evocation 24.95
- Fade to Black 29.95
- Fantasy General 27.95 P
- FIFA Soccer 96 Classic 29.95
- Formula 1 GP 29.95
- Frankenstein 29.95
- FX Fighter 19.95
- Gene Machine 19.95
- Goblins 1+2 19.95
- Gobblins 3 19.95
- Golden Gate Killer 19.95
- Grand Prix Manager 24.95
- Hanse 29.95
- Harpoon Classic 17.95
- Hyperblade 29.95
- Jagged Alliance dt. 19.95 P
- King's Quest 6 19.95
- King's Quest 7 29.95
- Kyrandia 3 19.95
- Lands of Lore 19.95 P
- Little Big Adventure 29.95
- Lost Eden 19.95
- Magic Carpet Plus 9.95 P
- Magic Carpet 2 Classic 24.95
- Mechwarrior 2 24.95
- Micro Machines 2 24.95
- Nascar Racing 1 19.95 P
- Nihilist 19.95
- NBA Jam Tournament 24.95
- NHL 96 Classic 29.95
- Normality 29.95 P
- North & South 12.95
- Oldtimer 14.95
- Outpost 1.5 19.95
- Panzer General 2 27.95 P
- Pirates! Gold 24.95 P
- Pitfall Win95 29.95
- Pizza Connection 19.95
- Prince of Persia 1+2 24.95
- Pro Pinball: The Web 27.95
- Psycho Pinball 24.95 P
- Puppen, Perlen & Pistolen 19.95
- QAD 29.95
- Railroad Tycoon 9.95 P
- Rebel Assault 29.95
- Red Baron 1 Classic* 22.95
- Rise 2 29.95
- Sam & Max 19.95 P
- Sensible World of Soccer 19.95
- Shanghai Great Moments 24.95
- Sherman M4 12.95
- Sim Ant 19.95
- Sim City enhanced 19.95
- Sim Earth 19.95
- Sim Farm 19.95
- Sim Life 29.95
- Simon the Sorcerer 1 19.95
- Simon the Sorcerer 2 29.95
- Space Quest 6 19.95
- Star Crusader 9.95
- Steel Panthers 27.95 P
- Stonekeep 29.95
- Strike Base 14.95
- Swiv 3D Classic 29.95 P
- Teamchef 19.95
- Tennis Cup 2 19.95
- Theme Park 29.95
- Tilt 19.95
- Top Gun 19.95
- Tornado 19.95
- Transport Tycoon+World Ed. 24.95
- Ultima 8 Classic 29.95
- Under a Killing Moon 24.95
- US Navy Fighters 29.95
- Virtual Pool 24.95
- Virtual Tennis 14.95
- Vollgas 29.95
- Warcraft 24.95
- Warhammer 27.95 P
- Wing Commander 3 29.95
- Winter Supersports 14.95
- Wipeout/Novastorm 29.95
- Wizardry 7 17.95
- Woodruff 19.95
- Worms 24.95
- WWF Wrestlemania 24.95
- X-Com 24.95
- X-Wing + Mission 29.95
- Z 29.95 P

CD ROM

- 3D Ultra Minigolf 49.95 N
- 3D Ultra Pinball 2 64.95
- 3D Ultra Pinball 1+2 79.95
- 3rd Millenium Win95 74.95
- 4-4-2 Fußball* 54.95
- 688i Hunter Killer Win95 74.95
- AD&D Dragon Dice* 69.95
- Adidas Power Soccer* 69.95
- Admiral Sea Battles 54.95
- Adventures of t. Smart Patrol* 74.95
- Aftershock 39.95
- Age of Sail 64.95
- Agent Armstrong* 69.95
- AH 64 Longbow Gold 74.95
- AH 64 Data 44.95
- Air Warrior 2 79.95
- Alphastorm* 79.95
- Animal 64.95
- Arc of Time 69.95
- Armored Fist 2* 74.95
- Asterix & Obelix* 49.95 N
- ATF Gold 79.95
- ATF Data: Nato Fighters 34.95
- Atlantis 74.95
- Atomic Bomberman* 54.95
- Banzai Bug 59.95
- Baphomets Fluch 69.95
- Battle Isle 3 39.95
- Battle Sport* 69.95
- Betrayal in Antara* 79.95
- Birthright* 79.95
- Bleifuss 2 49.95
- Bubble Bobble 59.95
- BUG 2 49.95 N
- Bundesliga Manager 97 69.95
- Caesar 2 59.95
- Capitalism 69.95
- Carmageddon 64.95 N
- Chessmaster 5000 Win95 69.45
- Civilisation 2000 69.95
- Civilisation 2000: Conflicts 34.95
- Civilize! 19.95
- Comanche 3.0 69.95
- Command & Conquer 1 79.95 P
- Command&Conqu. Data 24.95
- C & C 1 + Data 89.95
- **Command & Conq. SVGA 79.95**
- **Command & Conquer 2 79.95**
- C & C 2 Data 24.95
- New Alert 19.95
- C&C 2 + Data+Lösung 99.95
- C&C Soundtrack 29.95
- Close Combat e. 69.95
- Command Aces of t.Deep 74.95
- Conquest de Luxe 34.95 P
- Conquest Earth* 74.95 N
- Creatures 64.95
- More Creatures 17.95
- Crow: City of Angles 69.95 P
- Cyberspeed Win95 74.95
- Daggerfall* 69.95
- Dactylus 64.95
- Dark Hermetic Order* 69.95 P
- Dark Reign* 74.95
- Darklight Conflict 69.95
- Das schwarze Auge 1 24.95
- Das schwarze Auge 2 24.95
- Das schwarze Auge 3 29.95
- DSA 1+2+3 74.95
- Deadlock 69.95
- Delirium* 69.95
- Demonworld* 64.95
- Der Industriegigant 69.95 N
- Der Planer 2 49.95 P

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

- Descent 2 39.95
- Destruction Derby 2 59.95
- Diablo 69.95

Diablo Trial (2 Levels) **4,95**
Vollbox mit 36 Seiten dt. Anleitung, voll internetfähig

- Magic Diablo 19.95
- Die Fugger 2 49.95
- Die gr. Schl. Compilation 79.95
- Die Pandora Akte 74.95
- Die Schlümpfe Win95 49.95
- Die Siedler 29.95
- Die Siedler 2 64.95
- Die Siedler 2 Mission 29.95
- Die Siedler 2: Übersiedler 19.95
- Die Siedler 2: Siedeln II 19.95
- Discworld 2 74.95
- Dominion* 69.95
- Dragonheart 64.95
- Dungeon Keeper* 69.95
- Earth 2140 34.95
- Ecstatica 2 69.95
- Elisabeth 1 64.95
- Enemy Nations* 59.95 N
- Eradicator 64.95
- Extreme Assault 69.95
- Evidence 69.95
- F 1 GP 2 dt. 79.95
- F1 GP2 Add Ons (tewi) 17.95

Preisaktion!

Titel	Preis
Formel 1	79,95
Larry 7	69,95
MAX	39,95
MDK	64,95
Warcraft 2	44,95
Z	29,95

- F 1 GP 2 Fahrertraining 24.95
- F 1 Manager Professional* 69.95
- F1 Racing* 79.95
- F 22 Lightning II 79.95
- Fallout* 69.95
- FIFA Soccer 97 59.95 P
- FIFA Soccer Manager* 69.95
- Final Set 64.95
- Flip out 49.95
- Flottenmanöver 69.95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Flying Corps 79.95
- Formel 1 79.95
- Formular Cart* 69.95
- Fragile Allegiance 69.95
- Gabriel Night 1 19.95
- Gabriel Night 2 dt. 42.95 P
- Games Cheats 2 24.95
- G-Nome 69.95
- Gene Wars 39.95
- Golf siehe Sonderfeld
- Grand Prix Manager 2 34.95
- Grid Run 59.95
- GT '97* 59.95 N
- Guts 'n' Garters* 69.95 P
- Hardwar* 79.95
- Hattrick Wins* 64.95

- Police Quest SWAT 69.95
- Power Play Hockey* 59.95
- Prisoner of Ice Win95* 69.95
- Privat Eye* 64.95
- Privateer 2: The Darkening 79.95
- Pro Pinball: Time Shock 59.95
- Puzzle Bobble 39.95 N
- Rally Racing 97 69.95 P
- hierzu: Xtra Strecken 29.95 N
- Rayman 34.95
- Realms of Haunting 74.95
- Rebel Assault 1 29.95
- Rebel Moon Rising 74.95
- Rebel Assault 2 49.95
- Rebellion* a.A.
- Rednek Rampage 69.95
- Renegade 2* 54.95
- Resident Evil* 69.95
- Riot 59.95
- Riddle of Master Lu 39.95 P
- Risiko Win95 69.95
- Riverworld* 74.95
- Rückkehr nach Krondor* 64.95
- Safecracker 69.95
- Scarab 64.95
- Schleichfahrt 39.95 P
- SEGA Rallye 69.95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

- Have a N.I.C.E. Day 54.95
- Heart of Darkness* a.A.
- Heroes of Might & Magic 2 67.95
- Holiday Island 69.95
- Holiday Island Szenarien 19.95
- Hugo 3 59.95
- Hugo 4 59.95
- Imperium Galactica 69.95
- Independence Day Win95* 74.95
- Interstate '76 79.95

Geheimtip des Monats:

Trash it! 74,95

Nehmen Sie Ihren Hammer und arbeiten Sie sich durch die Levels vor. Es gilt alle Hindernisse zu zertrümmern und mit dem Staubsauger die Reste aufzusaugen.
"Mit Trash it! ist Rage Software eines der außergewöhnlichsten Spiele der letzten Zeit gelungen.
Die zahlreichen witzigen Ideen sorgen für monatelangen Spielspaß - wenn man nicht vorher den PC an die Wand geworfen hat." PC Games 7/97

- Intervention 74.95
- Iron & Blood* 69.95
- Iron Man / XO 59.95
- Isnogud 64.95
- Jagged Alliance 2 69.95
- Jedi Knights* 74.95
- Jetfighter 3* 69.95
- Kick Off 97 64.95
- King's Quest 1-6 49.95
- KKND 59.95
- Koala Lumpur 59.95
- Lands of Lore 2* 84.95
- Last Express 69.95
- Last Rites 44.95
- Leisure Suit Larry 1-6 Classic 44.95
- Leisure Suit Larry 7 69.95
- Little Big Adventure 2 74.95 N
- Lode Runner online 79.95
- Lomax 59.95
- Lord of the Realm 2 neu:dt. 79.95
- hierzu: Expansion Pack 19.95 N
- Lost Vikings 2 59.95
- M1 A2 Abrams 84.95
- Mad TV 2 49.95 P
- Magic the Gathering 69.95
- Marble Drop 34.95
- Marty 1+2 64.95
- Master of Orion 2 69.95
- MAX 39.95 P
- MDK 69.95
- Mechwarrior: Mercenaries 79.95
- Megaman X3 34.95
- Metal Lords* 77.95
- MIA Win95 69.95 P
- Monopoly 54.95
- Monster Trucks* 69.95
- Monster Truck Madness 72.95 N
- Moto Racer 69.95
- Motor Mash* 67.95 N
- bat 3 Win 95* 69.95
- MTV Aeon Flux 49.95
- MTV's Slamscape 44.95
- Myst dt. 64.95
- Myst 2 (Riven)* 84.95 N
- NBA Hangtime Win95* 69.95
- Nascar Racing 2 74.95
- NBA Jam Extreme* 69.95
- NBA Live 97 59.95 P
- Need 4 Speed 2 69.95
- Nemesis 69.95
- NHL 97 59.95 P
- NHL Open Ice* 69.95
- Night of the Monsters* 79.95
- No Respect 64.95
- Obelix Win95* 44.95
- Outcast* 69.95
- Outlaws 69.95
- Pandemonium 69.95 N
- PC Games Cheats 2 24.95
- Perfect Weapon* 74.95
- Phantasmagoria 1 42.95 P
- Phantasmagoria 2 69.95
- Pinball 97 52.95
- POD 64.95
- Police Quest 1-4 44.95
- Pole Position 64.95

- Sentient 69.95
- Sherlock Holmes 69.95
- Silent Hunter 37.95 P
- Silent Hunter + Data 59.95 N
- Sim City 2000 Win 79.95
- Data: More Sim Cities 17.95
- Sim Copter 69.95
- Sim Isles 34.95 P
- Sim Park 69.95
- Sonic & Nuckles Collection 49.95
- Space Quest 1-5 49.95 P
- Speedster* 59.95
- Stadt der verlorenen Kinder 69.95
- Star General Win95 37.95 P
- Star Command 69.95 N
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Wars Collection 49.95
- Star Wars Triology 39.95 N
- Star Wars: Yoda Stories* 29.95 P
- Stars 54.95
- Steel Panthers 2 37.95 P
- Sub Culture* 54.95
- Super Motocross* 64.95
- Super Puzzle Fighter 39.95 N
- Syndicate Wars 39.95
- Terminator 2* 34.95 N
- Terminator Sky Net 39.95
- Terracide 64.95 N
- TFX 2000 Eurofighter+Data 79.95
- TFX EF 2000 Data 29.95
- TFX Super EF 2000 Win95 84.95
- The Neverhood 74.95
- Timelapse 69.95
- Tiny Troops* 64.95
- The Devide* 54.95
- The Fallen* 64.95
- The Simpsons 59.95
- Theme Hospital 74.95
- Tie Fighter 49.95
- Tigershark Win95* 74.95
- Time Commando 39.95
- Titanic* 64.95
- Tom Clancy SSN 49.95
- Tomb Raider 69.95
- Toonstruck 69.95
- Total Distortion 69.95
- Total Mania* 64.95
- Trash It! 74.95 P
- Trophy Bass Fishing 2 Win95 e 69.95
- Twisted Metal Win95* 59.95
- UEFA Champions League 97 64.95
- Ultimat Mix* 64.95
- US Navy Fighter 97 Win95 79.95
- Vermeer 54.95
- Viking Conquest* 59.95
- Virtua Fighter 69.95 P
- Virtua Fighter 2* 69.95 N

Star Wars Triology 39,95
begrenzte Auflage!
- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder*

- Voodookid 69.95
- Warcraft 2 Level Vol. 2 17.95
- Warcraft 2 Data 24.95
- Warcraft 2 Exclusive (+Data) 79.95
- Warcraft 2 44.95
- More War: 100 neue Levels 24.95
- Warlords 3* 69.95 N
- Warwind 37.95 P
- Waterworld Strategy* 69.95 N
- Wing Commander 1-3* 54.95
- Wing Commander 4 54.95
- Wipeout 2097* 69.95
- Wizardry Gold 69.95
- World Wide Soccer* 72.95 N
- WWF in your House 64.95
- X-Wing 29.95
- X-Men* 69.95
- X-Wing vs. Tie Fighter 69.95
- Zap it! 39.95
- Zapatalism Deluxe 44.95
- Zombieville* 74.95
- Zone Raiders* 64.95
- ZPG* 67.95
- Zork: Nemesis Special 79.95

Star Trek

- Star Fleet Academy* 69.95
- Star Trek 25th anniversary 24.95
- Star Trek Borg 49.95
- Star Trek Voyager e.* 34.95 N
- Star Trek 2 24.95
- Deep Space 9 34.95 P
- Generations 69.95
- Next Gen. Final Unity dt. 39.95

Golf

- Jack Nicklaus 4 Win95 74.95
- PGA Eurotour Classic 29.95
- PGA Tour Pro 69.95 N
- Links LS 84.95
- Links LS Kurs Collection 1-3 je 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Flight unlimited Win95 69.95
- Flugsimulator 6.0 dt. 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt 79.95
- FS 6 Designer + Scenery FFM 59.95
- FS 6 MS Expansion Pack 79.95
- FS Air Show 54.95 N
- FS FX upgrade 79.95
- FS Flight Adventures 1 59.95
- FS Flight Shop 79.95
- Final Approach 39.95
- Great Flight 19.95
- Moving Map 2.0 69.95
- Navigator 6.0 44.95
- Rescue Air 911 69.95
- Schiratti Commander Gold 59.95
- Scenery & Object Design. 79.95

Szenerien:

- Europe 1 54.95
- Europe 2 59.95
- Griechenland 59.95
- Kanarische Inseln 59.95
- Madrid 44.95
- Venezien 44.95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

- Action Pack 69,95
  Silent Thunder, Earth Siege 2
- Award Winner 39,95
  Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß
- Blue Byte Collection 39,95
  Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler I
- Essential Selection Flight 29,95
  1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory
- Funsoft Compilation 74,95
  PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing
- Funsoft Gun Pack 39,95
  Top Gun, Gun Ship 2000
- Funsoft Racing Pack 39,95
  Fatal Racing, Grand Prix
- funsoft Strategie Edition 49,95
  Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
- funsoft Simulations Edition 49,95
  Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
- Game Box 50 Spiele 29,95 P
  Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
- Gigapack 79,95
  CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America
- Gold Games - 15 CDs 39,95
  40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
- Lucas Arts 10 Adventures 49,95 P
  Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2
- Lucas Arts Air Combat 39,95
  Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
- Megapack 6 79,95
  Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
- Megapack 7 79,95
  3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba
- Megasixpack 44,95
  Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
- Mystery Pack 84,95
  Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
- Pinball 19,95
  25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball
- Players Paradise 24,95
  1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver
- Racing Pack 39,95
  Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack
- Westwood Compilat. 69,95
  Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

- Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95
  u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller
- **Teleinfo 5.0 34,95 N**

Microsoft Multimedia

- 3 D Filmstudio Win95 69.95
- Cinemania 97 59.95
- Encarta 97 Enzyklopädie 169.95
- Encarta Weltatlas 94.95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI

- Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J. 64.95
- Junior Lesen u Rechnen 6-7 J. 64.95
- Grundschule Deutsch 1+2 64.95
- Grundschule Mathe 1+2 64.95
- Grundschule Deutsch 3+4 64.95
- Grundschule Mathe 3+4 64.95
- Sekundarst. Deutsch 5+6 64.95
- Sekundarst. Mathe 5+6 64.95
- Sekundarst. Deutsch 7+8 64.95
- Sekundarst. Mathe 7+8 64.95
- Multimedia Englisch 5 od.6 64.95
- Multimedia Englisch 7 od. 8 64.95
- Barbie Druckstudio 49.95
- Barbie Filmstudio 49.95
- Barbie Modedesigner 59.95
- Blinky Bill 29.95
- König der Löwen 79.95
- Leonardo je 29.95
- Ollis große Reise 49.95
- Ollis Welt 54.95
- Pocahontas 79.95
- Prof. Tims verrü. Werkstatt 59.95
- Toy Story Spiele Action 44.95
- Tuneland 29.95
- Urmel's Filmstudio 34.95
- Zwillinge im Zauberland 39.95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks

- **Notebook Joystick Karte 149.95**
  PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
- **Alfa Dread Joypad 22.95 P**
- **Alfa** Twin Box 29.95
- **Alfa** Quad Box* 74.95 N

CH Products

- Flightstick 59.95
- Flightstick Pro 99.95
- F 16 Flight Stick 74.95
- F 16 Combat Stick 129.95
- F 16 Fighter Stick* 199.95 P
- Virtual Pilot 119.95
- Virtual Pilot Pro 169.95
- Throttle 129.95
- Throttle Pro 169.95
- Pedals 99.95
- Pedals Pro 169.95

Gravis

- Gamepad 29.95
- Gamepad Pro 49.95
- Analog Pro 39.95
- Blackhawk 54.95
- Thunderbird 84.95
- Firebird 2 129.95
- Grip + 2 Game Pads 139.95
- Grip 2er Pack 59.95

Logitech

- Thunderpad 29.95
- WingMan light 44.95
- WingMan extreme digital 79.95
- Warrior 119.95

Microsoft

- Sidewinder Gamepad 54.95
- Sidewinder Pro 79.95
- Sidewinder Pro+Hellbender 99.95

Thrustmaster

- TM Formula T1 Lenkrad 149.95
- TM Formula T2 Lenkrad 219.95
- TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97 239.95

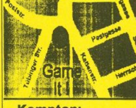
Soundkarten

- SB 16 VE IDE Plug&Play 159.95
- SB 32 Plug&Play 219.95
- Yam. Wavetable Upgrade 199.95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36



Kempten:
In der Brandstatt 6



Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

HEROES 2 – THE PRICE OF LOYALTY

Während in Dungeon Keeper der böse Kerkermeister seine Monster um sich schart, darf in The Price of Loyalty der strahlende Held dunkle Gargoyles, dürre Skelette, fette Mumien oder bissige Hydras zu seinen Truppen zählen.

Im Kampfbildschirm gilt es, seine mittelalterlichen Waffen nebst magischen Sprüchen geschickt einzusetzen.



Nach der Eroberung seiner zweiten Burg stürzt sich unser Held auf die reichen Schätze dieser Insel.

Das rundenbasierte Strategiespiel »Heroes of Might and Magic« führt ein Schattendasein: In den Hintergrund gedrängt durch die allgegenwärtigen Echtzeit-Clones oder ausgebootet durch Konkurrenten, in denen die PC-Generäle lieber Panzer durch die Hexfeld-Gegend schieben. Die reitenden Ritter, die mit dem altbekannten Might-and-Magic-System aus gleichem Hause nur den Namen teilen, geben trotzdem nicht auf und galoppieren nun schon in dritter Generation über den PC-Bildschirm. »Heroes of Might and Magic 2 – The Price of Loyalty« heißt das jüngste Werk von New World Computing, das allerdings die Vollversion von Heroes 2 voraussetzt. In dessen Installation schraubt sich das neue Package elegant hinein und macht sich nur durch ein neues Intro und einige zusätzliche Menü-Buttons bemerkbar. Das Originalspiel nebst Speicherständen bleibt unangetastet: Der Spieler startet wie gehabt mit einem Helden, um die nötigsten Ressourcen (Gold, Juwelen, Kristalle, Schwefel, Quecksilber, Holz) einzusammeln, Truppen zu requirieren und möglichst viele Ortschaften und Burgen zu erobern. Oft sind aber die wertvollsten Funde, wie Schätze oder Artefakte, von Monstergruppen bewacht. Diese muß der Held erst besiegen, was er mit Hilfe seiner Truppen in einem gesonderten Kampfbildschirm erledigt: Zwei Reihen aus bis zu fünf Gruppen stehen sich gegenüber und können sich per magischer Sprüche, mit Pfeil und Bogen, Energiestrahlen oder Steinwurf malträtieren. Außerdem dürfen sich die Einheiten zu Fuß, reitend oder fliegend annähern, um sich direkt an die Gurgel zu gehen.

Eine zahlenmäßig überlegene Truppe geht nicht zwangsläufig als Sieger aus einem solchen Intermezzo hervor, denn der Erfolg hängt von einigen Faktoren ab. Ganz wichtig natürlich ist Ihr Geschick, wenn es um das richtige Timing von magischen Sprüchen (Angriff oder Verteidigung), von Fernkampf und taktisch kluger Annäherung geht. Wichtig ist auch, welche Erfahrung, Angriffs- und Verteidigungsstärke der Held besitzt, sein magisches Know-how (Anzahl und Art der Sprüche, Punktekonto) und nicht zuletzt die mitgeführten Artefakte, die seine Werte noch steigern aber manchmal auch senken können. Gleiches gilt natürlich für die gegnerischen Helden, die von bis zu fünf Gegenspielern (Computer oder via Internet, Modem, Netzwerk) durch die Landschaft gezogen werden. Treffen zwei

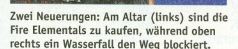
RALF MÜLLER

Manchmal muß man zu seinem Glück gezwungen werden – auch als Spieler. Ohne einen guten Freund, der mir das erste Heroes of Might and Magic vehement und hartnäckig empfahl, bis ich mich herabließ, es auszuprobieren, wäre mir ein wirklich gutes Strategiespiel entgangen. Seitdem zog manche Nacht schlaflos an mir vorüber, denn das simple Spielkonzept kann durchaus süchtig machen.

Vor allem der Spagat zwischen machtvollen Eroberungszügen und der ständigen Angst um die eigene Hauptburg fordern den Strategen heraus. Der gut gelungene Aufbau-Effekt (ha, noch ein Gilden-Level) und die stetige Suche nach Artefakten und Freiwilligen tun ihr übriges, mich von der Arbeit abzuhalten. Strategen mit einer Vorliebe fürs Rundenbasierte, die auch mal Zwerge statt Panzer bewegen würden, möchte ich vehement und hartnäckig empfehlen, Heroes 2 zu spielen.

Wer die Sirenen besucht, tauscht Erfahrung gegen Truppen. ▼





Zwei Neuerungen: Am Altar (links) sind die Fire Elementals zu kaufen, während oben rechts ein Wasserfall den Weg blockiert.





Helden aufeinander, entflammt ein spannender Kampf, denn beide werfen ihre Magie und das mitgeführte Truppenkontingent in die Schlacht. Um die ständigen Verluste auszugleichen, aquirieren Sie unterwegs Freiwillige oder werben in den Dörfern, Städten und Burgen frische Truppen an.

Wer das noch englischsprachige (deutsche Version: circa Herbst '97) Heroes of Might and Magic 2 kennt, wird hinsichtlich Optik, Sound und Spielfluß an The Price of Loyalty keinen Unterschied feststellen. In erster Linie wurde das inhaltliche Angebot des Spiels reichlich erweitert. Heroes-Fans dürften vor allem die vier neuen Kampagnen begrüßen. Zwei davon haben eine ähnliche Länge wie die Original-Campaign des Hauptspieles, die anderen zwei sind Kurz-Kampagnen, die nur ein Tag oder ein Wochenende benötigen, um sie abzuarbeiten.

Für ein schnelles Spiel zwischendurch bieten sich die Einzelkarten an, von denen das Expansion-Pack gleich 30 Stück in den Größen S bis XL liefert. 27 davon stehen auch für den Mehrspielermodus bereit. Wem das nicht reicht, der kann mit dem verbesserten Editor eigene Landkarten designen, wobei auch die Neuerungen des Erweiterungspakets dazugehören. Die zahlreichen Artefakte des Spiels wurden um 16 weitere Fundstücke ergänzt, darunter zum Beispiel die »Breastplate of Anduran«, die den Verteidigungswert um fünf steigert. Der »Holy Hammer« dagegen erhöht den Angriffwert um fünf. Und »Sphere of Negation« unterbindet magische Sprüche.

Auf den Landkarten finden sich obendrein einige neue Gebäude. So die »Elemental Altars«, in denen sich die flotten und starken vier Elementwesen (Air, Earth, Water, Fire) einkaufen lassen. Sogar Geister sind nun in den »Barrow Mounds« anzuwerben.

Eine völlig unerwartete Neuerung: An manchen Stellen auf den Landkarten versperren Barrieren (Wasserfälle und ähnliches) den Weg. Sie können nur mit dem richtigen Paßwort überwunden werden, das erst in einem Zelt aufgespürt werden muß. **(rm)**



HEROES 2 – THE PRICE OF LOYALTY

Hersteller:	New World Computing	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	DOS 5.0, Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis sechs (per Modem, Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

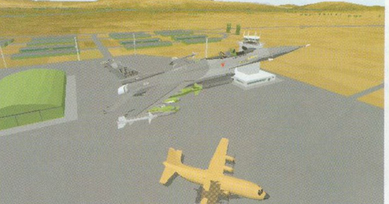
F-16 FIGHTING FALCON

Kurz vor der Jahrtausendwende nähert sich die legendäre F-16 der Museumsreife. Die Simulation von Digital Integration rund um den amerikanischen Parade-Fighter ist davon aber noch weit entfernt.



Die Grafik wurde im Vergleich zu Hind ein wenig geliftet. Texturen veredeln Berge und Täler.

Das liebste Steckenpferd so ziemlich aller Flugsimulationsentwickler ist derzeit die brandneue F-22 Raptor. Rund um den High-Tech-Flieger und die Verwendung des vollständigen Namens entbrennen eifrige Streitereien der diversen Firmen, wobei sich vor allem Interactive Magic und Novalogic hervortun. Die eine Company (Novalogic) beharrt darauf, alle Rechte am Namen von Lockheed Martin exklusiv erworben zu haben. Während die andere (Interactive Magic) meint, diesen Punkt durch das Voranstellen des Buchstaben i vor den eigentlichen Namen umgehen zu können. Wie auch immer diese Querelen ausgehen mögen (aktueller Stand: Interactive Magic nennt ihre Flugsimulation nun einfach »iF-22« ohne Raptor), Digital Integration kann es egal sein, denn die Engländer haben sich für ihr neues Spiel die gute alte F-16 ausgesucht. Damit begeben sich die Schöpfer von »Tornado«, »Apache Longbow« und »Hind« zurück zu ihren Wurzeln. Bereits auf dem Atari ST erschien vor ein paar Jahren »F-16 Combat Pilot«, welches gegen die Omnipräsenz der damaligen Version von »Falcon« allerdings keine Chance hatte. Das kann sich nun aber schnell ändern: Spectrum Holobyte verkündete jüngst, daß sich die Veröffentlichung von »Falcon 4.0« noch bis auf weiteres verschieben würde. Beste Voraussetzungen also für die Engländer, ohne großen Konkurrenzdruck diesmal das Rennen vorzeitig zu entscheiden.

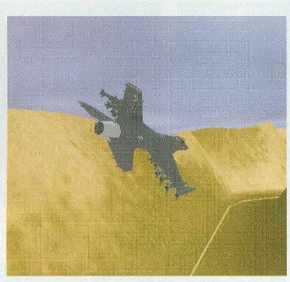


Die Landschaft wird nur von wenigen Objekten wie diesem Flughafen bevölkert.

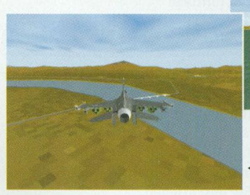
Frei von diesen (Marketing-)strategischen Überlegungen wagen Sie sich hinter dem Steuer einer F-16 am besten erst einmal an eine der zwanzig Übungsmissionen. Dort machen Sie sich mit der nicht immer ganz einfachen Steuerung vertraut. Denn die F-16 neigt dazu, bei allzu ruckhaften Bewegungen über die Flügelachse wegzukippen. Dann kann man sie zwar immer noch abfangen, beim Landeanflug wirken sich derartige unfreiwillige Manöver aber fatal aus. Haben Sie die Maschine im Griff, steht das fortgeschrittene Waffentraining auf dem Flugplan. Während Luftkämpfe mit AMRAAMs oder Sidewindern schon fast langweilig sind, muß der Umgang mit den unterschiedlichen Luft-Boden-Systemen ausgiebig geübt werden. Vor allem lasergeleitete Bomben und die unterschiedlichen Arten, sie ins Ziel zu bringen, erfordern einiges an Erfahrung. Im besten Fall werden die zu zerstörenden Objekte von Bodentruppen angelasert. Richtig haarig wird es, wenn Sie ohne zugeschaltetes Radar mit dem »Lantern/FLIR«-System arbeiten wollen (oder müssen).

Nach diesem Crashkurs haben Sie die freie Wahl aus drei Einsatzgebieten. Korea und Zypern sind dabei noch aus Apache Longbow und Hind bekannt. Auch die Ausgangsszenarien in beiden Gebieten sind weitgehend gleich geblieben. Böse Nordkoreaner bedrohen den Süden, und die türkische Armee macht mal wieder gegen den verhaßten Nachbarn auf dem umkämpften Eiland mobil. Zumindest spielerisch neu sind die Streitigkeiten der israelischen Armee gegen die vereinte arabische Liga. Jedes Gebiet wartet mit zehn Einzelmissionen und einer Kampagne auf, bestehend aus maximal 20 Einsätzen.


Das Cockpit in all seiner Pracht.


Tiefflüge durch Canyons gehören zum Pilotenalltag.


Geschwadereinsätze verlangen ▶ einiges an Koordination.


◀ Das ist nicht die Brücke am Quai!

Bevor Sie sich in die Höhle des Löwen wagen, können Sie im Missionsplaner sämtliche Wegpunkte studieren und editieren. Aus dem Cockpit heraus erstrahlt die Landschaft wie gewohnt unter SVGA. Diesmal wurden allerdings erheblich mehr Texturen als in allen anderen Digital-Integration-Simulationen zusammen für die zahllosen Gebirge und Schluchten verwendet. Deren Ausnutzung ist auch dringend notwendig, denn gegnerische Radaranlagen und SAM-Stellungen scannen permanent den Himmel nach Bedrohungen ab. Zum Glück bekommen Sie jederzeit Unterstützung durch einen Flügelmann, der sich auch gern Befehle erteilen läßt. Die eigentlichen Missionen sind sehr abwechslungsreich geraten. So warten schon mal Bodentruppen im Feindgebiet nur darauf, ihr Ziel im richtigen Moment mit Laserstrahlen zu erfassen, damit Sie schnell und doch präzise gegnerische Stellungen ausheben können. Manchmal muß auch nur der Himmel von Fliegern entsorgt oder gleich das gegnerische Hauptquartier dem Erdboden gleichgemacht werden.

Wird Ihnen das Solospiel langweilig, so hält F-16 Fighting Falcon gleich mehrere Multiplayer-Spiele bereit. Das berühmte Deathmatch ums Überleben kann mit mehreren Teams oder aber »jeder gegen jeden« bestritten werden. In »Capture the Flag« muß lediglich das gegnerische Hauptquartier dem Erdboden gleichgemacht werden. Während diese Modi bis zu 16 Netzwerklern vorbehalten sind, können Duos auch herkömmliche Missionen via Modem bestreiten.

Technik-Tip: Für unseren Test stand uns nur die Windows-95-Version von F-16 Fighting Falcon zur Verfügung. Um damit sämtliche Detailstufen flüssig bewegt zu erleben, ist ein Pentium/200 unbedingt notwendig. Schalten Sie alle Details ab, sollte noch ein Pentium/100 seinen Dienst in Ihrem Rechner versehen. Die DOS-Fassung wird erfahrungsgemäß schneller sein. Wieviel das sein wird, ist schwer abzuschätzen. Sobald diese uns vorliegt, werden wir Sie umgehend darüber informieren. **(mic)**



MICHAEL SCHNELLE

Die Simulationen aus dem Hause Digital Integration zeichnen sich allesamt durch hohe Spielbarkeit und eher schwache optische Präsentation aus. Bei F-16 Fighting Falcon haben die Entwickler aber auch die Grafik nicht völlig aus den Augen verloren. So wirken die Landschaften erheblich ansehnlicher, als noch in Hind. Allerdings sind sie immer noch nicht so attraktiv, daß der hohe Hardware-Aufwand gerechtfertigt wäre. Comanche 3 ist auf jeden Fall um Klassen hübscher, aber nicht so viel langsamer.

Schade auch, daß die Gegend über weite Strecken so unbelebt ist. Ein nicht unbeträchtlicher Motivationsfaktor aller vorangegangenen Digital-Integration-Spiele waren die unabhängig vom Spieler agierenden Verbände. Davon bekommt man hier nur wenig zu sehen. Dennoch sind die Missionen wieder äußerst spannend und auch beim x-ten Male noch interessant. Besonders einsteigerunfreundlich ist F-16 Fighting Falcon jedoch nicht. So läßt sich zwar der Schwierigkeitsgrad individuell staffeln, das Flugmodell bleibt jedoch stets das gleiche. Durch die nervöse (allerdings realistische) Steuerung werden Neulinge schnell frustriert. Wer schon über ausreichend Flugerfahrung verfügt und Missionsdesign für wichtiger erachtet als schnelle Grafik, wird von Fighting Falcon nicht enttäuscht werden.

F-16 FIGHTING FALCON

Hersteller:	Digital Integration	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Actionspiel für Fortgeschrittene

STARGUNNER



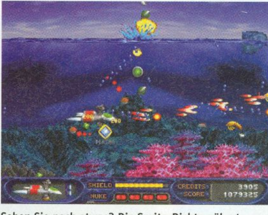
Beim horizontal scrollenden Stargunner darf ausgiebig geballert werden.

Preisfrage: Es scrollt von rechts nach links, die Gegner verdampfen schaarenweise in bunten Explosionen, und der Protagonist muß die Welt retten. Wenn Sie jetzt auf »Ballerspiel« tippen, ist der folgende Test speziell für Sie geschrieben.

Es gibt Ballerspiele, die ein Minimum an Taktik vom Spieler erfordern, und solche, bei denen einfach nur gnadenloses Drauflosschießen angesagt ist. Zur letzten Kategorie gehört »Stargunner«, das mit seinen bewegten Objekten pro Bildschirmzentimeter bedrohlich nahe an die Bildschirmauflösung herankommt. Eine genaue Erklärung des Genres schenken wir uns an dieser Stelle mal, denn das ist so simpel, daß so ziemlich jeder mit dem Spielprinzip klarkommen dürften: Einfach alles abschießen und heil durchkommen!



Vor dem Start empfiehlt sich ein ausgiebiger Besuch im Raumschiff-Shop. Das Geld dafür ersteht man während der Gefechte.



Sehen Sie noch etwas? Die Sprite-Dichte nähert sich teilweise bedrohlich der Bildschirmauflösung. Trotzdem bleibt Stargunner spielbar.

Vor der Feinddezimierung ist ein ausgiebiger Besuch im Raumschiff-Supermarkt angesagt. Dort können die Waffen aufgewertet, das Schiff umkreisende Zusatzgondeln und Extraleben gekauft werden. Das kostet natürlich alles eine Kleinigkeit, und wie im richtigen Leben hat der Held im Spiel zu Beginn nur begrenzt viele Rubel zur Verfügung. Zusätzliche Moneten gibt es im Kampf. Denn so mancher Feind läßt vor seinem Ableben freundlicherweise sein Erspartes in Form von grünen Streuseln in der Luft hängen, die nur noch eingesammelt werden müssen.









Einige der Extras, die während des Gefechts auftauchen: Die grünen Krümel rechts bilden den Zaster, den Sie einsammeln sollten, weil er sonst schnell an Wert verliert.

Oh Wunder der Inflation: Je länger sich der Spieler dabei Zeit läßt, desto weniger ist der Zaster wert. Neben dem schnöden Mammon gibt es noch andere Nettigkeiten. So stehen zwei verschiedene Hauptwaffen bereit, die je nach Art und Anzahl der Extras umgeschaltet werden und an Stärke gewinnen. Ferner frischt ein »Shield«-Extra den Schutzschild des Schiffes auf.

Insgesamt gibt es vier Missionen, von denen jede neun Level hat. Nach jeder Mission darf der Action-Freund seinen Spielstand speichern. Der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen von »leicht« bis »ziemlich unfair« regulierbar. **(hf)**

HENRIK FISCH

Nachdem ich meine beiden Lieblings-Joypads an die Wand gepfeffert, die Trümmer wieder zusammengefegt und daraus ein heiles Joypad gebaut hatte, ging es überraschend gut: Plötzlich waren die Feindformationen gar nicht mehr so flink. Die Endgegner verhielten sich halbwegs vorhersehbar und eingesammelte Boni waren tatsächlich Extras und nicht gegnerische Schüsse. Zu Beginn meines Tests hätte ich noch gnadenlos drei Sterne verteilt. Nach der Eingewöhnungsphase von circa fünf Spielen schlich sich aber ein sanfter Suchteffekt ein; für mich das untrügliches Anzeichen für ein gutes Spiel.

Für noch mehr Zacken langt es aber nicht mehr, denn alles ist in der einen oder anderen Form schon einmal dagewesen. Trotzdem: Da wir Ballerspiel-Fans auf dem PC nicht gerade verwöhnt werden, ist Stargunner eine erfreuliche Neuerscheinung. Wenn nicht gerade etwas anderes auf der Spiel-Wunschliste steht, bitte zugreifen.

STARGUNNER

Hersteller:	Apogee	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

X-COM: APOCALYPSE

Schon zweimal haben Außerirdische die Erde bedroht. Beide Male wurden sie von der X-COM zurückgeschlagen. Scheinbar haben die Grünlinge jedoch noch nicht genug und starten einen letzten, verzweifelten Angriff.



Gerade bei den Einsätzen hat sich die Grafik gegenüber den Vorgängern nicht wesentlich verändert.

In einem winzigen Buchladen irgendwo in München fällt PC-Player-Redakteur V. Schütz das Buch »Aliens: Und sie existieren doch« in die Hände. Nach einigen Seiten beginnt er leise zu kichern. Wieselflink eilt ein grauhaariger Buchhändler herbei, um aufgebracht zu erklären: »Sie brauchen gar nicht so verächtlich zu lachen, mein Herr! Es gibt sie nämlich wirklich, diese Außerirdischen! Und wenn wir nicht aufpassen, töten sie uns alle!«. Kollege Schütz antwortet nickend: »Natürlich gibt es sie. Aber wir sorgen schon dafür, daß niemandem etwas passiert.« Er läßt einen verwirrten Ladenbesitzer zurück. Sollte es tatsächlich Menschen geben, die noch verrückter sind als er selbst? Nein, denn Redakteur Schütz spielt »X-COM: Apocalypse«. Und wie in den übrigen Spielen der Serie, muß auch beim dritten Teil die Menschheit gegen den Angriff Außerirdischer geschützt werden. Nur, daß diesmal nicht die ganze Welt, sondern die Stadt Mega-Primus der Ausgangspunkt des extraterrestrischen Terrors ist. Dort richten Sie als Leiter der Anti-Alien-Einheit X-COM Basen ein, bilden Agenten aus, betreiben Forschungslabors und das wichtigste: vernichten jegliche Form von Leben aus dem Weltall. Kurzum, es hat sich gegenüber den beiden Vorgängern nicht viel geändert. Natürlich sieht die Grafik um Klassen besser aus, aber diese Schönheitsoperation allein schafft noch kein neues Spiel. Wirklich innovativ ist nur die Tatsache, daß die Stadt nicht mehr von einer Regierung, sondern von mächtigen Organisationen beherrscht wird. Stellt sich der Einsatzleiter der Anti-Alien-Truppe mit einem der Konzerne gut, ist von dessen Seite Unterstützung zu erwarten. Verärgert er die Firmenbosse, schmeißen sie ihm gerne Knüppel zwischen die Beine. Müssen beispielsweise Außerirdische aus konzerneigenen Gebäuden entfernt werden, hat der Anführer darauf zu achten, daß das Bauwerk selbst nicht beschädigt wird. Für den angerichteten Schaden muß nämlich die X-COM aufkommen. Ist der Streit mit einer Organisation allerdings erstmal vom Zaun gebrochen, darf auch mit harten Bandagen gekämpft werden. Gehen etwa Waffen und Munition zur Neige, kann der Spieler fröhlich die Gebäude seiner Widersacher plündern. Damit sind die Neuheiten auch schon erschöpft. Selbst die Tatsache, daß die Einsätze gegen die Aliens nun wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit stattfinden, bringt da wenig frischen Wind auf. Die Kontrolle über die schwer bewaffneten X-COM-Soldaten zu behalten, während die Uhr tickt und unzählige Aliens über den Bildschirm wuseln, ist äußerst schwierig. Taktik und Strategie sind hier weniger entscheidend als eine schnelle Hand an der Maus. **(vs)**



◀ Dies ist die Stadt Mega-Primus aus der isometrischen ...



... und dies aus der Vogelperspektive. ▼

VOLKER SCHÜTZ

Ich kann sie nicht mehr sehen, diese Grünlinge von fernen Planeten und aus parallelen Dimensionen. Zum dritten Mal greifen sie unsere Erde an, und wieder werden die Menschen siegen.
Wie immer töten wir zuerst einige Exemplare der Fremdlinge, untersuchen sie, schauen uns das eine oder andere UFO genauer an und schwupps ... verfolgen wir die garstigen Schleimbeutel in ihre Heimatdimension. Dort wird alles dem Erdboden gleichgemacht, während außerirdische Generäle schon über den Invasionsplänen zum vierten Teil der X-COM-Serie sitzen. Was soll ich dazu noch groß sagen?

X-COM: APOCALYPSE

Hersteller:	Microprose	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.



HALL

Welcher Captain ist der beste? Können Sie Paul »Color of Money« Newman beim Billard schlagen? Gewinnen die Russen doch das Wettrennen zum Mond? Ist der böse Hofnarr wirklich böse? Lesen Sie weiter!

Laßt den Strom nicht versiegen: Rührig veröffentlichen Virgin und Acclaim in ihren »White Label«- beziehungsweise »Black Market«-Reihen alte Schätze, die auch heute noch Spaß machen. Die ausgewählten Spiele kosten jeweils rund 30 Mark.

Virtual Pool

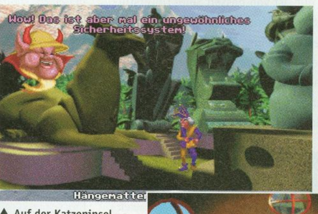
Billardspiele auf Computern waren bis 1995 eine ziemlich langweilige Angelegenheit. Da kein adäquates Eingabemedium existierte, behalfen sich die meisten Programme damit, daß Stoßstärke und Ausrichtung per Mausklick über Powerbalken festlegt wurden – den eigentlichen Schlag führte der Rechner durch. Eine grundlegende Änderung erblickte mit Interplays »Virtual Pool« das Licht der Welt. Schon optisch sorgten die Billardtische für Aufsehen, ließen sie sich doch frei und stufenlos um alle Achsen bewegen und zoomen. Richtig revolutionär ging es zu, sobald es an den ersten Stoß ging: Der Queue wurde direkt über Maus und Tastatur gesteuert. So geben Sie mit Hilfe des Keyboards die Trefferzone der weißen Kugel und den Winkel vor. Mit der Maus wird Schwung geholt und der Queue in Richtung Kugel bewegt. Bevor Sie loslegen, können Sie sich den erwarteten Verlauf der Bälle vorberechnen lassen, um im letzten Moment noch Korrekturen durchzuführen. Für Billardlaien führt ein multimedialer Kurs und eine kurze, aber sehr amüsante Geschichtsstunde ins Thema ein. Profis können sich daneben an den faszinierenden Trickstößen von Lou »Machinegun« Butera ergötzen.

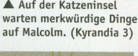
MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Ich kann mich noch genau erinnern, als ich Virtual Pool das erste Mal in die Finger bekam. Vom ersten Moment an war ich fasziniert von der intuitiven Steuerung, die das Billarderlebnis von der Spielhalle endlich auch ins heimische Wohnzimmer brachte. Als Beweis für die Realitätsnähe des Ablaufs mag dienen, daß ich am Monitor so ziemlich die gleichen Fehler mache wie im richtigen Leben.
Durch die unterschiedlichen Spielarten wie 8-Ball, 9-Ball, Rotation und Straight-Pool bleiben auch Profis länger bei der Stange. Natürlich ersetzt Virtual Pool keinen feucht-fröhlichen Abend in der Billardhalle, für lernwillige Queue-Adepten ist es aber geradezu ideal.

The Legend of Kyrandia 3

Woran denken Sie, wenn Sie den Namen »Westwood« hören? Genau, mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit an »Command & Conquer«. Fast vergessen sind die Adventure-Aktivitäten aus Las Vegas, doch schon vor rund fünf Jahren schlug die Geburtsstunde für den ersten Teil der Kyrandia-Trilogie. Die Hauptpersonen des Spiels tauchten auch in der Fortsetzung »Hand of Fate« wieder auf, für den dritten Teil ließen sich die Designer jedoch etwas ganz besonderes einfallen: Sie steuern den bösen Hofnarren Malcolm, der auf der Suche nach seiner guten Seite ist. Weil er ja eigentlich der Übeltäter aus den vorigen Spielen war, können Sie sich vorstellen, daß das nicht ohne Komplikationen ablaufen wird. Als nette Idee am Rande dürfen Sie bei Gesprächen ein Stimmungsmeter bedienen. Je nachdem, ob Sie das auf »normal«, »nett« oder »lügen« einstellen, redet er seine Gegenüber zynisch, neutral oder eben extrem lügenhaft an. »Kyrandia 3« erschien als erstes Westwood-Abenteuer nur auf CD-ROM und nutzte das trefflich aus: Musik und Sprache kommen direkt vom Silberling. Dazu gibt es ein unsichtbares Publikum, das Ihre Aktionen mit zahlreichen Lachern quittiert. Die kniffligen Puzzles machen auch fortgeschritteneren Spielern Spaß, und Englisch-Unkundigen helfen deutsche Untertitel.




▲ **Auf der Katzeninsel warten merkwürdige Dinge auf Malcolm. (Kyrandia 3)**

Jetzt sind Fingerspitzengefühl und eine gute Maus gefragt. (Virtual Pool)

Das Inventar am unteren Bildrand rollt bei Bedarf nach oben. (Kyrandia 3)



Der Tisch kann aus jeder beliebigen Perspektive betrachtet werden. (Virtual Pool)

Spiele-Test

OF FAME

ROLAND AUSTINAT ★★★★

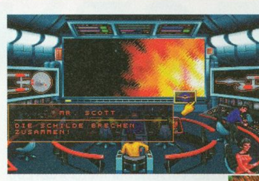
Oft sind die Bösen die interessantesten Charaktere – das gilt nicht nur für Hollywood-Schinken, sondern auch für Kyrandia 3. Denn eigentlich ist Malcolm gar nicht so fies, wie alle glauben. Bis Sie das herausgefunden haben, stehen Ihnen unterhaltsame Stunden bevor. Auch wenn Sie keine Texte, sondern statt dessen bunte Gegenstände, nette Zwischensequenzen und die witzige Sprachausgabe vorgesetzt bekommen, macht das Spiel auch erfahreneren Abenteurern Spaß. Glücklicherweise sind die Puzzles durchweg logisch zusammengebastelt worden. Genial, und bei bislang keinem anderen Spiel wieder eingesetzt: die Publikumslacher, die sich selbstmurmelnd auch abschalten lassen.

Buzz Aldrin's Race into Space

Können Sie sich noch an die erste Mondlandung erinnern? Als Neil Armstrong, Buzz Aldrin und Mike Collins 1969 einen Menschheitstraum verwirklichten, gab es wohl kaum einen Fernsehapparat auf dieser Welt, der diesem Jahrhundertereignis nicht zugeschaltet war. »Buzz Aldrin's Race into Space« versetzt Sie in die Position des Projektleiters der bemannten Raumfahrt. Wahlweise auf amerikanischer oder russischer Seite müssen Sie sich von den ersten unbemannten Flügen im Jahr 1956 bis hin zur Mondlandung durcharbeiten. Ein knappes Budget setzt dabei allzu großen Höhenflügen einen engen Rahmen. Da heißt es haushalten, um Astronauten auszubilden, Abschußrampen zu bauen und die Forschung voranzutreiben. Die CD-Version enthält noch ein paar Videoschnipsel aus amerikanischen und russischen Weltraum-Archiven.

Apasna! Auf diesem Gelände entsteht das russische Raumfahrtzentrum. (Buzz Aldrin's Race into Space)

Houston, wir haben ein Problem! (Buzz Aldrin's Race into Space)



◀ Wo ist die Rettungskapsel? Die Enterprise ist schwer getroffen. (Star Trek – 25th Anniversary)



Vor dieser Höhle stoßen Kirk & Co. auf ein paar marodierende Klingonen. (Star Trek – 25th Anniversary)

Star Trek – 25th Anniversary

Kinder, wo ist die Zeit geblieben? In dem mittlerweile fast fünf Jahre alten »Star Trek – 25th Anniversary«-Abenteuer von Interplay ist Captain Kirk noch quicklebendig mit der Enterprise unterwegs. In der CD-Version übernahmen alle Schauspieler bis auf Nichelle Nichols (Lt. Uhura) die Sprachparts ihrer PC-Versionen. Im Episodenformat gondeln Sie mit dem wohl bekanntesten Raumschiff der Fernsehgeschichte durch diverse Sonnensysteme. Dabei schießen Sie auf böse Klingonen oder Romulaner, entdecken neue Lebensformen und helfen Völkchen, die in Not geraten sind. Meistens lassen sich die Unteraufgaben nur durch eine Kombination der drei Hauptfiguren Kirk, Spock und Pille McCoy lösen. Die etwas schwere achte Mission wurde für die CD-Version modifiziert, der Rest des Spiels (inklusive Kopierschutz, schnorch) blieb unangetastet.

(mic/ra)

VIRTUAL POOL

- ▶ **Hersteller:** Interplay/Access
- ▶ **Benchmark:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Test in:** PC Player 7/95

THE LEGEND OF KYRANDIA 3

- ▶ **Hersteller:** Westwood/Virgin
- ▶ **Benchmark:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Test in:** PC Player 12/94

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

- ▶ **Hersteller:** Interplay/Virgin
- ▶ **Benchmark:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Test in:** PC Player 4/93

STAR TREK – 25TH ANNIVERSARY

- ▶ **Hersteller:** Interplay/Virgin
- ▶ **Benchmark:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Deutsch
- ▶ **Test in:** PC Player 7/94

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Buzz Aldrin's Race into Space gehörte seinerzeit zu den ersten Spielen, die ich als Tester bewertet habe. Da kommen natürlich nostalgische Gefühle auf, wenn man so einen Kandidaten erneut auf den Schreibtisch bekommt. Sieht man von einer derartigen Verklärung mal ab, hat am Spiel natürlich schon kräftig der Zahn der Zeit genagt. Vor allem die Grafik kann mit heutigen Maßstäben nicht mehr mithalten. Dafür ist es spielerisch immer noch eine echte Herausforderung. Wenn Sie die Nase voll von Multimedia-Leichtgewichten haben, sollten Sie gemeinsam mit Buzz Aldrin den Weg zu den Sternen wagen.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Wahre Enterprise-Fans fallen ob der Originalstimmen in Verzückung. Zwar sind die Schauspieler aus Kostengründen nicht alle am gleichen Tag im Studio gewesen, und auch die Grafik sieht nach fünf Jahren nicht mehr ganz taufrisch aus. Dennoch macht das Adventure mit nicht zu einfachen Action-Einlagen auch heute noch Spaß.
Star-Trek- und Adventure-Sammler dürfen bedenkenlos zugreifen – hier gibt es mehr Tiefgang, als bei so manchem interaktiven Weltraum-Mischmasch der heutigen Tage.

AUF NEUEN WEGEN

Test: Der PentiumII-Prozessor



Alles neu macht der Mai: So dachte auch Intel und stellte am 6. Mai seine neue Prozessorgeneration vor. Ob sich ein PentiumII-System als Spieleplattform eignet, haben wir anhand des Vorserienmodells »G6-266 XL« von Gateway 2000 untersucht.

Mit dem PentiumII gesteht Intel eigentlich ein, daß der Vorläufer Pentium Pro nicht so erfolgreich ist, wie ursprünglich erhofft. Im Gehäuse des Pro schlummern zwei Scheibchen aus Silizium: eines für den Prozessor und ein weiteres für den integrierten Second-Level-Cache (L2-Cache). Unter anderem durch die kurzen Leitungswege erfolgt der Zugriff auf den L2-Cache schneller als bei der herkömmlichen externen Lösung. Bis zur fertigen CPU sind jedoch einige Hürden zu nehmen, die derzeit noch den Ausschuß an Prozessoren erhöhen – momentan können weniger Prozessoren »vom Band« laufen, als es mit den bisherigen Typen der Fall ist.



SO HABEN WIR GETESTET

Im Gegensatz zu den vorherigen Messungen verzichteten wir hier auf den Einsatz von CBENCH. Die restlichen vier Resultate reichen für eine Beurteilung aus. Als echte Anwendungen kamen die Spiele »Hellbender«, »Descent 2« und »Duke Nukem 3D« (indiziert) zum Einsatz. Dabei ermittelten wir die pro Sekunde dargestellten Bilder. Um sicherzustellen, daß der Prozessor auch voll ausgelastet wurde, blieben DirectX-Funktionen außen vor.
Hellbender startete nach Betätigung der Y-Taste im Menü-Bildschirm den Grafiktest. Sämtliche Detailstufen standen bei einer Auflösung von 320 mal 400 Bildpunkten auf »normal«.
Duke Nukem 3D zeigte nach der Eingabe von DNRATE die Bildrate an. Hier ermittelten wir den Wert, der nach dem Absturz des Gleiters angegeben wurde. Wie beim letzten Test in PC Player 6/97 waren die Auflösung auf 320 mal 200 Bildpunkte und die Detailstufe auf »high« eingestellt.
Nach dem Start des ersten Descent-2-Levels gaben wir Frametime ein. Der Blick muß anschließend in den Tunnel gerichtet sein. Ist er das nicht, müssen Sie erneut die R-Taste drücken. Die Auflösung betrug 640 mal 480 Bildpunkte in der Cockpit-Ansicht.
Als wichtige Kontrollmaßnahme gilt unser PCPBench unter DOS. Der Meßwert bezieht sich auf die Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 8 Bit (Sie finden ihn wie immer auf unserer CD der PC Player Plus).



Die Bildrate pro Sekunde unter Descent 2 legte mit dem PentiumII ordentlich zu.

Dem neuen PentiumII unter die Haube geschaut

Im PentiumII finden sich all die technischen Finessen bisheriger Pentium-Prozessoren wieder, so zum Beispiel die MMX-Funktionen. Intel wird übrigens auf kurze Sicht keine CPUs mehr ohne MMX herstellen. Gegenüber dem schon fast ein Jahr alten Pro hat der PentiumII einige Neuerungen erfahren: Der L1-Cache wurde jetzt auf 32 KByte verdoppelt. Diese sind aufgeteilt in 16 KByte Cache für die Instruktionen und 16 KByte für Daten. Damit profitiert der IIer von der Entwicklung des MMX-Pentium für den Socket 7. Wie schon der Pentium Pro, greift der Erbfolger auf einen mindestens 256 KByte großen L2-Cache über einen Bus zu, der unabhängig vom Systembus des Hauptspeichers seine Dienste tut. Intel nennt dieses Verfahren »Dual Independent Bus«-Architektur (D.I.B.).
Der L2-Cache des Pro schuftet im Prozessortakt. Die Produktionskosten des Pro sind auch deshalb so hoch, weil heute Cache-Bausteine für einen Takt von über 200 MHz nur unter sehr großem Aufwand zu produzieren sind. Der PentiumII dagegen begnügt sich mit einem L2-Cache, der mit halbem Prozessortakt läuft. So hat sich Intel bis zu einem 400-MHz-PentiumII erst einmal Luft verschafft. Unser PentiumII/266-Testkandidat besitzt einen 512 KByte großen L2-Cache.
Der Systembus des PentiumII bietet Pipelining-Eigenschaften. Vorteil: Gleich der Befehls-Pipeline im Prozessor können Befehle parallel erledigt werden – solange sie nicht voneinander abhängig sind. So können zum Beispiel in einem Buszyklus gleichzeitig die Grafikkarte und die Festplatte angesteuert werden. Intel sieht vor, den Bustakt des Prozessors von derzeit 66 auf 100

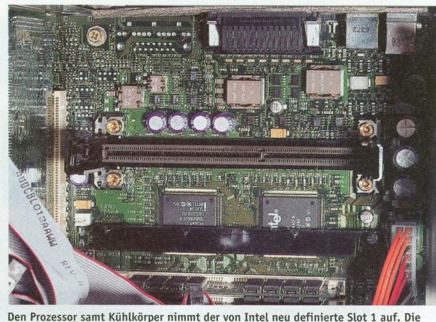
MHz aufzubohren. Damit würde die Datenrate etwa zu einer Grafikkarte deutlich ansteigen.

Während im Falle des Pro der Cache und die CPU in ein Gehäuse gegossen werden, besteht der Neuling aus mehreren Komponenten, die einzeln angefertigt werden. Eine weitere Kostenersparnis, die es Intel erlaubt, den Prozessor früher als bisher zu günstigen Preisen anzubieten. Diese Art von Gehäuse bezeichnet Intel als »Single Edge Contact«-Cartridge (S.E.C.).

Immer eine Nasenlänge voraus

Der Sockel, in dem der Prozessor mitsamt seiner großen Kühlrippen sitzt, heißt »Slot 1«. Die neue Bauform des Prozessors ist nicht allein technologisch bedingt. Mit ihr will sich Intel endgültig die lästige und in letzter Zeit drohende Konkurrenz vom Leib halten. Auch das Busprotokoll ist wie das des Pro patentrechtlich geschützt. So kann kein Konkurrent ohne Intels Segen eine CPU herstellen, die auf einem PentiumII-Motherboard läuft. Auch gibt es das Abkommen über eine Lizenznutzung zwischen AMD und Intel nicht mehr. Im Hader um die MMX-Technologie wurde dies aufgegeben. Sollte Intel mit dieser Abkapselung auf längere Sicht Erfolg haben, wäre mangels Konkurrenz letztendlich der Käufer der Dumme.

Intel hat noch ein Eisen im Feuer, das ihnen die Marktherrschaft sichern soll: die Chipsätze. Neue Spezifikationen über ein Anheben des PCI-Bustakts oder auch die Unterstützung für den neuen Grafikkartenstandard AGP (Accelerated Graphics Port) bleiben wohl Chipsätzen für den Slot 1 vorbehalten. Die herkömmlichen



Den Prozessor samt Kühlkörper nimmt der von Intel neu definierte Slot 1 auf. Die Wärmeabführung regelt ein Netzteillüfter des Rechners.

Motherboard-Designs mit einem Socket 7 bleiben auf der Strecke. Die neue, harte Konkurrenz seitens AMD mit ihrem K6 oder, seit neuestem, der 6x686MX von Cyrix (bekannt unter dem Codenamen M2) könnte nach Intels Willen somit nicht von neuen Entwicklungen profitieren. Doch längst haben Intels Kontrahenten die Situation gespannt. So plant AMD in Zusammenarbeit mit dem Hersteller VIA die Produktion eigener Chipsätze, die all die Vorteile aufweisen sollen, die sonst nur dem Pentium Pro und PentiumII zugute kämen. Die Zukunft der erst Anfang dieses Jah-



Als Testsystem stand uns das Vorserienmodell des G6-266 XL von Gateway zur Verfügung.

POD lief auf dem Testsystem und erweckte den Eindruck, nur unwesentlich schneller zu laufen, als auf einem Pentium/200-MMX-Rechner.

res vorgestellten Pentium-CPUs mit MMX-Erweiterung steht fest: Intel wird noch eine Weile an der Megahertz-Schraube drehen und die bisherige Modellreihe dann einstellen. Ein Testmuster des Pentium/233-MMX traf erst kurz vor Redaktionsschluß ein, so verschieben wir den Test auf die nächste Ausgabe.

Der Test

Wie eingangs erwähnt, mußte der PentiumII in einem Vorserienmodell des G6-266 XL von Gateway 2000 zeigen, was er drauf hat. Der Testrechner war folgendermaßen ausgestattet: Intel-Motherboard, 64 MByte EDO-RAM, Virge-GX-Grafikkarte von STB mit 4 MByte RAM, 6,4-GByte-Festplatte Fireball ST von Quantum und ein 12/16fach-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi. Ein 17-Zoll-Monitor, ein Mikrofon und Lautsprecher inklusive Subwoofer runden das System ab, das in der endgültigen Version ungefähr 9000 Mark kosten wird. Den genauen Testablauf lesen Sie bitte im Kasten »So haben wir getestet«. Der Meßwert für den Pentium/200-MMX stammt aus unserem letzten Prozessortest in Ausgabe 6/97.

Ein Resultat bereitet uns Kopfzerbrechen: Im Descent-2-Test erzielte der PentiumII sagenhafte 32 Bilder pro Sekunde, der Pentium/200-MXX erreichte dabei 17,7 Bilder pro Sekunde. Das entspricht einer Steigerung von fast 66 Prozent. Die anderen Ergebnisse unseres Tests waren weniger frappant. Bisher haben wir keine Erklärung, wie dieser hohe Geschwindigkeitsgewinn zustande kam. Unser PCPBench unter DOS ermittelte mit einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 8 Bit immerhin 24,9 Bilder pro Sekunde. Der Pentium/200-MMX schaffte dabei nur einen Wert von 17,7 und war damit fast 29 Prozent langsamer.

Im Durchlauf mit Duke Nukem 3D schmolz der Vorsprung des PentiumII auf 16 Prozent zusammen. Der Pentium/200-MMX heizt mit 88 Bildern in der Sekunde durch die Szenerie, der IIer mit 102 Bildern. Während des Spiels ist dieser Zuwachs nicht mehr zu bemerken. Eine vollständig fließende Darstellung kann eben nicht noch flüssiger werden.

Weniger überzeugend gab sich Intels neuer Sproß unter Hellbender. Hier lag der Anstieg gegenüber dem MMX-Pentium nur bei 1,8 Prozent. Dies ist ein Wert, der schon in den Bereich der Meßungenauigkeit fällt: also keine Verbesserung. Ein kurzer Check mit unserer S3868-Referenzkarte ergab, daß die STB je nach Testprogramm nur unwesentlich zum Tempo beitrug.

PC-Player-Benchmark:
PROZESSOREN

Bilder pro Sekunde	Pentium/200-MMX	PentiumII/266
PCP Bench	17,7	24,9
Descent 2	19,2	32
Duke Nukem 3D	88	102
Hellbender	44,2	45

Fazit: Noch zu teuer

Trotz einiger Geschwindigkeitsvorteile lohnt sich die Anschaffung eines PentiumII-Systems zu diesem Zeitpunkt nicht. Zum einen hat sich bisher immer gezeigt, daß die erste Version des Chipsatzes einer neuen Pentium-Generation Macken aufweist – obwohl wir bisher keine gefunden haben. Auch die Rechenleistung will bezahlt sein. Unser Testsystem von Gateway 2000 schlägt immerhin mit satten 9000 Mark zu Buche. Die Vorteile der von Intel geplanten Neuerungen, wie AGP und die Erhöhung des PCI-Bustaktes, sind jetzt noch nicht implementiert. Wir empfehlen Ihnen, noch ein Weilchen zu warten, wenn es schon ein PentiumII sein muß. **(kw)**

ALLES MIT DER HAND

Im Test: 8 Joysticks und Gamepads

Programmierbare Steuerungsgiganten, einfachere Joysticks und einige neue Gamepads fanden sich bei uns zum Test ein.

Folgende programmierbaren Joysticks – die sich auch besonders für Flugsimulatoren eignen – haben wir näher unter die Lupe genommen: den »F22 Pro« von Thurstmaster, den »X36F« sowie den »X35T« von Saitek. Von CH Products kam als Nachfolger des »F-16 Combatstick« der »F-16 Fighterstick«. Ebenfalls konnten wir den brandneuen »Force FX« (ebenfalls von CH Products) ergattern, der auf der Spielemesse E3 Mitte Juni in Atlanta präsentiert wurde. Als nicht programmierbares Modell wählten wir den »Wingman Extreme Digital« von Logitech aus. Stellvertretend für die Sparte der Gamepads kam ein Vorserienmodell des »Cypad« von Edgar Online sowie das Logitech »Thunderpad Digital« ins Haus.

CH Products: Force FX

Thrustmaster: F22 Pro



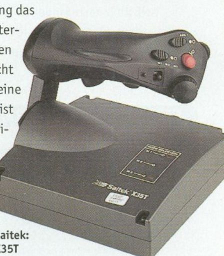
Muskeln gegen Motoren

Der lang erwartete Force FX zählt zu einer neuen Generation von Joysticks. Mit Hilfe eingebauter Motoren soll er zum Beispiel bei speziellen Flugmanövern vibrieren, oder in bestimmten Situationen wird die Steuerung ein wenig schwergängiger. Soweit die Theorie. Denn da der Widerstand des Force FX nicht kontinuierlich ansteigt, ist die Veränderung eher störend, als daß ein realistischer Eindruck entstünde. Selbst die nicht aktiven Motoren beeinflussen die Bedienbarkeit des Hebels. Dies stört vor allem bei Spielen, die dieses Stick noch nicht unterstützen. Besonders schmerzlich haben wir bei diesem Stick das Gasrädchen vermißt. Im Hinblick auf den stolzen Preis von ungefähr 450 Mark konnte der Force FX nicht überzeugen.

Saitek: X36F

Der F22 Pro ist ein sehr solider Steuerknüppel. Es ist zwar etwas mehr Kraft als üblich nötig, um den Stick zu bewegen. Dies bedeutet aber nicht, daß er schwergängig oder die Steuerung störrisch wäre. Im Gegenteil, das Fluggefühl zum Beispiel in der Flugsimulation »F22 Lightning II« von Novalogic war sehr gut. Auch die Standfestigkeit ließ dank des Metallsockels keine Klagen aufkommen. Leider fehlt auch hier das Gasrädchen.

Saiteks X36F belegt in der Handhabung das Mittelfeld aller bisher von uns untersuchten Joysticks. Negative Aussagen lassen sich zu seinem Verhalten nicht machen, aber er entlockt uns auch keine Lobeshymnen. Der zweite Coolie-Hat ist links oben angebracht – unserer Meinung nach wäre er rechts oben besser plaziert. Die Knöpfe hinterließen einen etwas schwammigen Eindruck. Da dieser Typ bisher von kaum einem Spiel unterstützt wird, liefert Saitek mit dem



Saitek: X35T

AUS TWIN WIRD QUAD

Die AB Union hat den von uns in PC Player 7/96 geprüften Gameport-Verdoppler »Alpha Twin« überarbeitet. Der »Alpha Quad« bietet jetzt Anschluß für bis zu vier Joysticks. Ein kurzer Test ergab, daß sich das Sidewinder Gamepad und der Sidewinder 3D Pro von Microsoft mitunter ins Gehege kamen oder gar nicht mit anderen Joysticks parallel liefen. Da Microsoft die Definition des herkömmlichen Gameports auf ihre Weise auslegt, um ihre Joysticks anzusprechen, verwundert das nicht. Solange an den Alpha Quad herkömmliche Joysticks und Gamepads angeschlossen werden, ist er eine sinnvolle Erweiterung. Der Alpha Quad kostet 90 Mark.
Vertrieb: AB Union, München, Tel: 089 / 317 83 60



Am Alpha Quad sind bis zu vier Joysticks anzuschließen.

CH Products: F16 Fighterstick

Installationsprogramm für diverse Spiele eine Datenbank, anhand derer sich der Steuerhebel programmieren läßt. Diese Datenbank wird laut Saitek ständig erweitert. Ebenso können Sie Funktionen selbst festlegen.

Der an den X36F anschließbare X35T zur Gas- und Schubkontrolle liegt gut in der Hand. Die Mechanik der verschiedenen Knöpfe, die sich zum Beispiel für die Radarsicht nutzen lassen, gaben im allgemeinen keinen Anlaß zur Kritik. Nur einer der Regler – ein kleiner »Gumminippel« – war unseres Erachtens etwas zu wackelig. Des weiteren bieten beide Sticks einen CH-Products-kompatiblen Modus.

Sehr gut gab sich der F16-Fighterstick in der Bedienung. Die Steuerung wies keine Totpunkte auf und ließ sich sehr gleichmäßig handhaben. Die Knöpfe sitzen ideal, und auch das Gasrädchen ist vorhanden. Er kann auf eine breite Softwareunterstützung zurückgreifen, da der programmierbare Fighterstick natürlich kompatibel zu den bisherigen Modellen von CH Products ist. Nach der Erfahrung mit Vorgängern ist ihm eine lange Lebensdauer beschieden.

Logitechs Wingman Extreme Digital konnte nicht überzeugen. Die Steuerung war zu weich, und die Tasten haben oft keinen deutlichen Druckpunkt. Der Coolie-Hat ist selbst für zarte Finger zu klein geraten. Darüber hinaus erwies sich der Gebrauch des Coolie-Hat als zu unpräzise.

Logitech: Wingman Extreme Digital

Gamepad kontra Tastatur

Das »Cypad« der Edgar Online GmbH stammt von Acer, die es zur Bedienung eines nicht auf dem Markt befindlichen Internet-Computers nutzen. Die uns vorgelegte Version trug deshalb noch nicht die endgültige Beschriftung der Tasten. Das Cypad wird nicht mit dem Gameport verbunden, sondern am Tastaturanschluß durchgeschleift. Bei allen indizierten Spielen à la Quake ist es ein guter Ersatz für all jene, die sich nicht mit Maus und Joystick anfreunden können und denen auch die Tastatur nicht behagt. Eine Programmierung gewährleistet die Anpassung an alle tastaturgestützten Spiele.

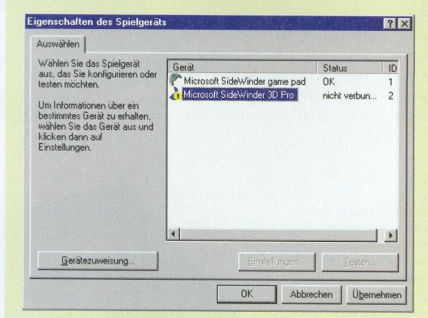
Edgar Online: Cypad

Das Logitech Thunderpad Digital kommt an die Leistung des in Ausgabe 12/96 vorgestellten »Sidewinder Gamepad« von Microsoft nicht heran, zu hakelig ist zum Beispiel der Einsatz des Richtungskreuzes.

Logitech: Thunderpad Digital

Fazit: Eine eindeutige Empfehlung können wir nur einem der hier getesteten Modelle geben: dem F16 Fighterstick von CH Products. Er führt das Erbe des F16 Combatstick in Würde fort. **(kw)**

NEUE WINDOWS-95-SYSTEMSTEUERUNG FÜR JOYSTICKS



In der Treiberverion 1.5 von Microsoft für das Sidewinder Gamepad und den Sidewinder 3D Pro ist eine Änderung für die Systemsteuerung enthalten. Die bisherige Dialogbox wird durch eine aufwendigere ersetzt.



Am Beispiel des Sidewinder Gamepads sieht man, wie Microsoft die Überprüfung der Buttons einsetzt. Für jeden gedrückten Knopf erhellt sich ein Teil der Abbildung. Leider wird diese Darstellung bisher nur von Microsoft genutzt.

TECHNISCHE DATEN

Bezeichnung	Hersteller/ Vertrieb	Preis (circa)	Anzahl der Bedienelemente ohne Richtungskontrolle	programmierbar	PLUS	MINUS
JOYSTICKS						
Force FX	CH Products	450 Mark	6, Coolie, 2 Vier-Wege	ja	»Force«-Feedback durch Motoren	kein Gasregler, Motormechanik kann manchmal störend wirken
F16 Fighterstick	CH Products	220 Mark	4, Coolie, 4 Vier-Wege, Gas	ja	gute Steuerung, Gasregler vorhanden	–
Wingman Extreme Digital	Logitech	100 Mark	6, Coolie, Gas	nein	günstiger Preis	Steuerung zu weich, Coolie-Hat unpräzise
F22 Pro	Thrustmaster	300 Mark	5, Coolie, 3 Vier-Wege	ja	gute Steuerung	kein Gasregler
X36F	Saitek	200 Mark	5, Coolie, 1 Vier-Wege, Shift	ja	läßt sich in CH-Products-kompatiblen Modus schalten	Knöpfe etwas weichgängig
X35T	Saitek	200 Mark	4, 2 Drehregler, 2 Umschalter, 2 Vier-Wege, Gas	ja	gute Mechanik	–
GAMEPADS						
Cypad	Edgar Online GmbH	70 Mark	8, Wahlschalter	ja	läßt sich an viele Tastatur-gestützten Spiele anpassen	–
Thunderpad Digital	Logitech	49 Mark	8	nein	–	Richtungskreuz hakelig

BUGS VS. SPIELEKÄUFER

Hoffentlich meint es das Wetter noch genau so gut mit Ihnen wie zu dem Zeitpunkt, da dem sonnengebräunten Bug-Report-Redakteur diese Zeilen aus der Feder fließen. Sonst gibt es diesen Monat eigentlich nur Gutes von der Fehlerfront zu melden, was aber auch an der sommerbedingten Spieleflaute liegt.

Das von der Star-Wars-Gemeinde am meisten erwartete Spiel der letzten Zeit war sicherlich »X-Wing vs. TIE Fighter«. Das Spiel selbst hatte zwar keine Fehler, dafür haperte es im Netzwerkmodus ganz erheblich. LucasArts hat deshalb den Patch auf die Version 1.10 veröffentlicht (den Patch finden Sie auf der CD der aktuellen Ausgabe). Mit diesem setzt X-Wing die Startpunkte während einer Melee-Auseinandersetzung zufällig. Der Gegner kann also nicht mehr in aller Ruhe am Startpunkt auf den Ahnungslosen warten. Jetzt müssen die Mitspieler auch nicht mehr zwei Minuten warten, bis sie den Ausstieg eines Teilnehmers bemerken. Generell wurde das »Springen« der Sterne sowie andere katastrophale Verhaltensweisen aufgrund schlechter Verbindungen wesentlich gemildert. Der Spieler kann jetzt den Computer-Part übernehmen, während ein Netzwerkspiel bereits läuft.

Kleine Einschränkung: Für eine Netzwerkpartie müssen alle Mitspieler den Patch installiert haben. Piloten-Karrieren und Spielstände kann der Kämpfer jedoch weiter verwenden. Früher traten außerdem Konflikte auf, wenn mehr als ein CD-ROM-Laufwerk oder ein -Wechsel am PC betrieben wurde und die CD nicht im ersten Laufwerk lag. Das hat LucasArts durch eine verbesserte CD-ROM-Erkennung behoben.



X-Wing vs. TIE Fighter hatte vor allem im Netzwerk-Modus einige Ungereimtheiten

Abgefahren

Einige kleine Bugs waren in »Nascar Racing 2« trotz des letzten Patches auf Version 1.2 noch enthalten. So schlenkerte der Wagen während des Fahrens, obwohl der Joystick still verharrte. Im Kurs »Night Charlotte« stellte das Programm besonders bei niedrigen Bildschirmauflösungen oftmals eine grüne Linie außerhalb des Bildes dar. Das Datum der Rennens speichert das Spiel außerdem im europäischen Format, was Probleme mit dem Kalender verursachte. Mit dem Patch auf Version 1.3 sind all diese Mängel beseitigt. **(hf)**

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie Patches zu den Spielen »Battlecruiser 3000AD«, »Kick Off 97«, »Lighthouse«, »Marble Drop«, »Nascar Racing 2« und »X-Wing vs. TIE Fighter«. Außerdem finden Sie dort einen Patch für »Outlaws«, mit dem das Spiel jetzt auch Karten mit Voodoo-3D-Chipsatz direkt unterstützt.

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND

Falls Sie ebenfalls Spiele mit Fehlern kaufen oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, wenden Sie sich an uns. Sie erreichen uns per Post unter der Anschrift:
DMV Verlag, Redaktion PC Player,
Stichwort: Bug Report, Dornacher Str. 3d,
85622 Feldkirchen,
oder Fax unter 089 / 99 115 177
sowie per E-Mail unter
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

RUNDERNEUERT

Die PC-Player-Hardwareklassen

Unsere PC-Player-Hardwareklassen machten bisher bei einem Pentium/133-System halt. Inzwischen gibt es aber schon die MMX-Chips, und Spiele hungern nach immer mehr Leistung. Es ist also höchste Zeit für eine Neuordnung.

Wenn Sie sich in den Wertungskästen unserer Spieletests die »Benchmark«-Zeile anschauen, bemerken Sie eine Inflation von grauen und schwarzen Kreisen. Flottere Prozessoren als den Pentium/133 gibt es seit einiger Zeit zu kaufen, und aktuelle Spiele nutzen das natürlich aus. Ob das immer sinnvoll ist und ob dadurch nicht die breite Masse an PC-Spielern mit »langsameren« Systemen außen vor bleibt, steht auf einem anderen Blatt. Jedenfalls ist es dringend Zeit für eine Runderneuerung unserer Benchmark-Angaben.

Nach wie vor teilen wir den PC-Maßstab in fünf »Hardwareklassen« ein. Klasse Eins ist die schwächste, und Klasse Fünf repräsentiert den stärksten Protz unter dem Gehäusedeckel. Bisher begann die Skala mit einem 486DX/33-Prozessor und endete mit einem Pentium/133-System. Um uns nach oben hin wieder mehr Luft zu verschaffen, endet die neue Einteilung ab dieser Ausgabe bei einem Pentium/200 MMX.

Einen Pentium Pro oder einen PentiumII haben wir bewußt außer acht gelassen, da diese Systeme im Heim- und Hobby-Bereich so gut wie keine Rolle spielen. Darüber hinaus zeigt das in dieser Ausgabe getestete PentiumII-System von Gateway, daß der Leistungszuwachs im Vergleich zu einem Pentium/200 MMX nicht gerade atemberaubend ist. Zudem sind im normalen Betrieb Geschwindigkeitssteigerungen von 20 Prozent schwerlich bemerkbar. Und für einen kaum spürbaren Vorteil sollten Sie Ihr sauer verdientes Geld nicht ausgeben. Ähnliches gilt für den Pentium Pro, und außerdem vermuten wir – mit Blick auf den Rummel um den PentiumII – daß Intel das Pro-Modell relativ schnell wieder in der Versenkung verschwinden lassen wird.

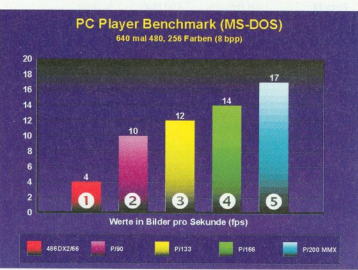
Am unteren Ende unserer Meßlatte residiert weiterhin ein leistungsschwacher Prozessor – der 486DX2/66. Unserer Erfahrung nach gibt es nämlich immer noch eine ganze Menge Systeme, die mit diesem Prozessor arbeiten. Und das eine oder andere Spiel erhält von uns in dieser Hinsicht immer noch einen weißen Punkt. Wer einen DX4/100, einen Pentium/60 oder Pentium/75 besitzt, ordnet diesen gedanklich einfach in der Nähe eines Pentium/90-Systems ein. Denn leistungsmäßig sind diese Prozessor-Varianten leider ziemlich eng aneinandergerückt.

HARDWAREKLASSEN

System	Benchmark-Wert
486DX2/66	4 Bilder/s
Pentium/90	10 Bilder/s
Pentium/133	12 Bilder/s
Pentium/166	14 Bilder/s
Pentium/200-MMX	17 Bilder/s

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie im Verzeichnis \PROGRAMM\PCPBENCH den MS-DOS-Benchmark (allerdings noch mit der alten Klasseneinteilung) sowie unter \PROGRAMM\PCP3D den Windows-95-Benchmark.

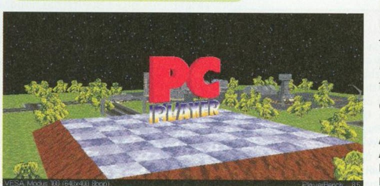


Die neuen Hardwareklassen wurden dank steigenden Leistungshungers der Spiele ab dieser Ausgabe nötig. Mit dem PC-Player-Benchmark für MS-DOS loten Sie Ihr System aus.

Mit unserem PC-Player-Benchmark für MS-DOS (nicht der für Windows 95, siehe Kasten »Benchmark für Windows 95«) ordnen Sie Ihr eigenes System in unsere Hardwaretabelle ein. Das Programm mißt die Power des Prozessors und der Grafikkarte, der beiden Komponenten also, die für ein Spiel am ausschlaggebendsten sind. Die Festplatte ist hier weniger wichtig, denn ob ein Spiel in ein oder zwei Sekunden geladen ist, interessiert in der Praxis nicht. Lassen Sie den Benchmark nicht unter Windows 95 laufen, denn Windows frißt meistens noch etwas Systemleistung. Beenden Sie statt dessen Windows mit »Computer im MS-DOS-Modus starten«, oder wählen Sie gleich beim Booten mit der Taste F8 »Nur Eingabeaufforderung«.

Auch bei der Benchmark-Messung gibt es eine Neuerung gegenüber den vorherigen Ausgaben: Ab diesem Heft legen wir den Super-VGA-Modus mit 640 mal 480 und nicht mehr mit 640 mal 400 Bildpunkten in jeweils 256 Farben zugrunde. Denn es gibt immer noch Ausreißer unter den Grafikkarten, die den niedrigeren Modus nicht packen. Da wir auch in PC- und Grafikkarten-Tests kompatibel bleiben wollen, haben wir uns für den höherauflösenden Modus entschieden. Ab jetzt müssen Sie den Benchmark also mit »PCPBENCH 101« starten.

Die genaue Aufstellung unserer neuen Einteilung finden Sie im Balkendiagramm und der Tabelle »Hardwareklassen«. Wenn Sie eigene Messungen durchführen und eine schnelle Grafikkarte Ihr Eigen nennen (Matrox »Mystique« oder eine ET/4000/6000-Karte), erhalten Sie

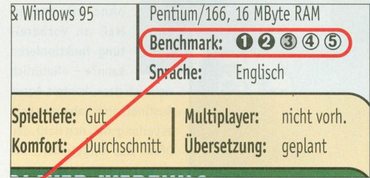


Ab dieser Ausgabe bewerten wir nicht mehr die Auflösung von 640 mal 400, sondern 640 mal 480 Bildpunkte jeweils in 256 Farben. Starten Sie den Benchmark deshalb mit »PCPBENCH 101«.



vermutlich höhere Werte. Wir haben für unsere Messungen eine nicht mehr allzu schnelle Grafikkarte mit einem S3-868-Chip gewählt. Da es auch noch langsamere Karten gibt, liegen wir mit diesem Typ im Mittelfeld. Außerdem sind Karten mit S3-Chips relativ weit verbreitet und sind oft in Komplettsystemen vorzufinden. Falls Sie also über eine schnellere Karte verfügen, freuen Sie sich: Ihr Computer erfüllt auf jeden Fall die Anforderungen für die jeweilige Klasse.

Ein Beispiel zum Schluß: Sie besitzen ein Pentium/133-System mit EDO-RAM, 512 KByte Cache auf dem Moatherboard und eine GrafixStar 600 von VideoLogic (ET/6000-Chip). Unser Benchmark ergibt beispielsweise eine Leistung von 14,2 Bildern pro Sekunde (fps). Obwohl Sie »nur« mit einem 133er Pentium ausgerüstet sind, verhält sich Ihr System leistungsmäßig wie ein 166er Computer. Spiele, die von uns einen weißen 4er-Punkt spendiert bekamen, laufen auch flott auf Ihrem System. **(hf)**



Ein weißer Kreis im Wertungskasten bedeutet: »Spiel läuft auf diesem System«, grau bedeutet »Sie müssen spielerische Abstriche machen« und schwarz heißt »Das bringt auf diesem System beim besten Willen keinen Spaß mehr«.

BENCHMARK FÜR WINDOWS 95

Damit Sie die 3D-Leistungen Ihres Systems unter Windows 95 bewerten können, haben wir auch einen PC-Player-Benchmark für Windows entwickeln lassen. Allerdings ist dieser Benchmark nur sinnvoll, wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen. Wenn Sie dagegen eine normale Grafikkarte betreiben, erhalten Sie erschreckend niedrige Meßwerte. Der Grund liegt in dem enormen Aufwand der 3D-Berechnung, die komplett der PC-Prozessor durchführt.

Im Moment arbeiten wir fieberhaft an einer neuen Variante des Benchmarks. Es hat sich nämlich herausgestellt, daß einige Grafikkarten unter Windows 95 merkwürdig langsam sind, während andere davonflitzen. Ein gutes Beispiel dafür sind die 3D-Grafikkarten mit einem »Veritee«-Chip von Rendition. Unter Windows 95 und Direct3D schlafen einem die Füße ein, hingegen laufen speziell auf den Chip angepaßte MS-DOS-Spiele (Tomb Raider, das indizierte Quake) rein subjektiv äußerst flüssig. Ob das nun an unserem Benchmark, an Ungenauigkeiten des PCI-Busses in unserem Testcomputer oder an schlampig programmierten Windows-Treibern liegt, können wir im Moment noch nicht bestimmen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball, denn der nächste 3D-Grafikkartentest kommt gewiß.



BIZARRE Anwendungen

DR. MABUSE LEBT

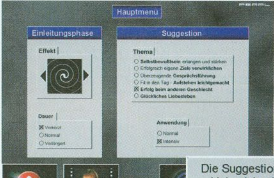
Wieder einmal heißt es: Alles, was Sie nun lesen werden, ist wahr. Wir haben zum Schutze der Betroffenen die Namen der Orte und der beteiligten Personen leicht abgeändert.

13. Juni 1997. Drückende Hitze liegt über dem Feldkirchener FBI-Posten. Special Agent Austinat, nur unwesentlich durch den surrenden Ventilator gekühlt, beantwortet gerade eine E-Mail des Kollegen Mulder. Da stürzt Special Agent Brante ins Zimmer: »Hier ist ein kleines Päckchen, das Sie sich unbedingt ansehen sollten, Austinat.« – »Ruhe bewahren, Brante. Worum handelt es sich denn?« Während Brante noch einige Sekunden atemlos vor dem Ventilator verharrt, dreht Austinat die CD-große Plastikhülle in den Händen hin und her. Schließlich stößt sein Besucher hervor: »Genaueres wissen wir bisher noch nicht. Ein gewisser Alexander Cain soll darauf völlig neue Suggestions- und Hypnosetherapien vorstellen. Der Mann ist bei uns jedoch noch nicht aktenkundig, obwohl er schon bei vielen Privatsendern aufgetreten sein soll.« – »Hmm, und wieso geben Sie das dann ausgerechnet mir? »PC Hypnose«, das scheint nicht unbedingt in meinen Bereich zu fallen, sondern eher etwas für ...« Brante unterbricht ihn: »Spooky Mulder, sicher, sicher. Aber immerhin soll das doch eine Hypnose-CD sein. Dieser Cain will den Leuten eintrichtern, wie sie ihre Ziele erfolgreicher verwirklichen und überzeugendere Gespräche führen können. Und für Massenmanipulation ist doch unsere Dienststelle zuständig.« – »Stimmt«, gibt Austinat zu. »Und denken Sie an unseren Einsatz »Command & Conquer«. Wer weiß, ob die beiden Cains nicht verwandt sind?« fügt Brante hinzu. »Sie haben vollkommen recht«, antwortet Agent Austinat, »ich werde mich sofort darum kümmern.« – »Sehr gut. Ich muß jetzt los, aber ich erwarte gespannt Ihre Resultate.« Noch während die Bürotür zufällt, überkommt Austinat ein leichtes Schaudern ...

Am Abend ziehen sich am Himmel düstere Gewitterwolken zusammen, doch Agent Austinat wirkt sichtlich erleichtert: »Viel Wirbel um nichts, Herr Kollege.« Special Agent Brante bleibt skeptisch: »Sind Sie sicher, daß das Ding gar nicht funktioniert? Haben Sie auch alles befolgt, was von Ihnen verlangt wurde? Sie wissen hoffentlich, daß Hypnose nicht ohne ein großes Maß an Vorbereitung funktionieren kann?« – »Natürlich weiß ich das«, kontert Agent Austinat, »ich habe, wie Cain es verlangt hat, den Herd, den Ofen, das Bügeleisen, die Klingel und das Telefon abgestellt.« – »Haben Sie sich auch Ihrer Kleidung entledigt?« Austinat nickt leicht beschämt und entgegnet etwas zögerlich: »Ich habe es mir so bequem gemacht, wie es in unserem beengten Büros nur geht. Doch diese quälende Musik gepaart mit der ruckeligen Grafik und der doch sehr aufgesetzten Stimme kann wirklich niemanden in Hypnose versetzen. Die Warnungen zu Beginn des Programms waren zwar beeindruckend, aber eher unnötig. Oh, und wo waren Sie überhaupt?« – »Auf einer Pressekonferenz der Regierung. Es ging um das unbekannte Flugobjekt, das letzten Monat über Riem gesichtet wurde. Man erklärte uns, es sei nur ein Wetterballon gewesen. Tja, die Leute wollen immer gleich UFOs gesehen haben«, murmelt Brante und schlendert den Gang hinunter. Special Agent Austinat bleibt grübelnd an den Türrahmen gelehnt stehen. Irgendwie kommt ihm die Geschichte bekannt vor. Vielleicht sollte er doch noch einmal Agent Mulder anrufen ... **(ab/ra)**

Hypnose beginnen

Achtung, fertig, los: Alexander Cain gibt sein Bestes, um Sie in seinen Bann zu schlagen.



Welche Suggestion darf es denn sein? Seltsam: Jugendlichen unter 16 wird ein glückliches Liebesleben verwehrt.

Die Suggestion "Glückliches Liebesleben" ist nicht für Jugendliche unter 16 Jahren geeignet.

Bitte klicken Sie nur dann auf WEITER, wenn Sie über 16 Jahre alt sind.

PC-HYPNOSE

HERSTELLER:
Pearl

PREIS:
38,80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, ab Windows 3.x, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Nicht vorhanden; die Sphärenklänge könnten allenfalls beim Einschlafen helfen – ohne Cains Kommentare, versteht sich.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Rudimentär; wer Alexander Cain noch nie gesehen hat, mag die CD originell finden.

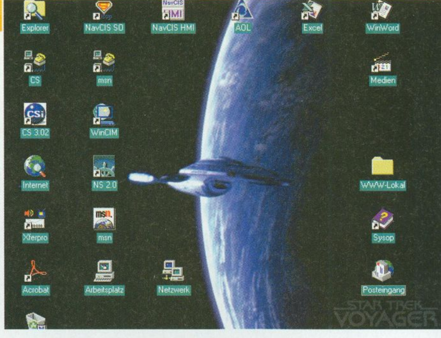
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie bekommen durch die ständigen Versuche, sich doch noch hypnotisieren zu lassen, schlaflose Nächte.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Allen großsprecherischen Warnungen zum Trotz: »sensationell« ist nur der dreiste Versuch von Alexander Cain, mit der CD noch mehr Kohle zu scheffeln.

Test: Sound Source Interactive Screen Utilities

SCHONZEIT

Wenn Lichtschwerter über den Desktop zischen, die Voyager fast mit Deep Space 9 zusammenstößt und der Terminator ein »Hasta la vista, Baby« raunt, kann das nur eins bedeuten: Sound Source Interactive hat mit neuen Bildschirmschonern zugeschlagen.



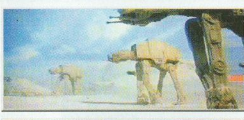
Energie! Die Voyager schmückt Ihren Desktop.

Kino- und Fernsehfans sind eine begehrte Kundschaft. Der Grund liegt auf der Hand: Neben den eigentlichen Filmen wird heutzutage noch viel mehr Umsatz mit dem Merchandising zum Lieblingsstreifen gemacht. Das geht leider viel zu oft in die Hose – wir erinnern nur an Indiana Jones' verunglückte Desktop-Abenteuer oder die innovationslosen »Yoda Stories«. Glücklicherweise gibt es hin und wieder Lichtblicke: GT Interactive hat sich die Rechte an den neuesten »Screen Utilities« (je rund 40 Mark) von Sound Source Interactive gesichert.

Star Wars Trilogy

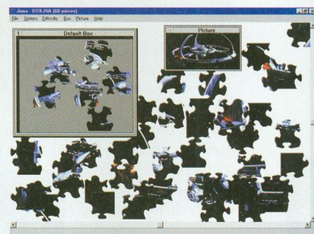
Eben noch im Kino, jetzt schon auf dem PC: Luke Skywalker und seine Freunde möbeln in der »Star Wars Trilogy« Ihr Windows auf. In über 260 Audio-Clips, die sowohl für 8-Bit-Soundkarten als auch im QSound-Format für 16-Bit-Karten auf der CD schlummern, grummelt zum Beispiel Darth Vader »Don't make me destroy you«. Wenn Sie schon immer nach einem angemessenen Klang für eine schwere Schutzverletzung gesucht haben: Jabba the Huts »Ho ho ho ho ho ho« ist kaum zu übertreffen. Rund 200 Videoclips aus allen drei Kinofilmen sorgen dafür, daß sich auch Ihre Augen nicht langweilen. Wie in allen anderen Screen Utilities läßt sich fast jedem Tastendruck ein Geräusch zuordnen. Weltweit ist die Auflage der Star Wars Trilogy auf 100 000 Exemplare limitiert.







Drei von vielen: Die Star Wars Trilogy bietet mehr als 200 Filmszenen.



Selbst Chief O'Brien staunt: Deep Space Nine muß zusammengepuzzelt werden.



Verschmitzt: Arnold präsentiert eine unauffällige Handfeuerwaffe fürs Reisegepäck.

Sound Source Interactive Screen Utilities

- ▶ **Hersteller:** GT Interactive
- ▶ **Betriebssystem:** ab Windows 3.x
- ▶ **Empfohlene Hardware:** 486-DX2/66, 16 MByte RAM, 2x CD-ROM
- ▶ **Hardware:** ①②③④⑤
- ▶ **Sprache:** Englisch

Star Trek – Deep Space Nine

Ab geht's auf die Raumstation! Die DS9-CD kann mit 80 Ton- und 20 Bildschnipseln zwar nicht ganz mit der Star Wars Trilogy mithalten, dafür tummeln sich darauf noch ein paar zusätzliche Programme. Ein Bildschirmschoner bietet 100 Standbilder und über 20 Szenenausschnitte aus der Serie. Die Einzelaufnahmen sind jeweils mit einem Satz oder einer Melodie unterlegt. Im Puzzlespiel Jixxa geht es darum, 22 Bilder aus 60 bis 600 Teilen richtig zusammenzufügen. Außerdem mit dabei: 30 Hintergrundbilder mit einem zufallsgesteuerten Wechselprogramm und ein Poster für die Wand – schließlich muß der Computer auch mal ausgeschaltet werden.

Star Trek – Voyager

Im Prinzip finden sich hier die gleichen Elemente wie bei der DS9-Scheibe: ein Screensaver mit 80 vertonten Standbildern, 40 Videos, 25 Hintergrundbilder und das Puzzle-Programm. Auch hier können wieder Aktionen und Tasten verschiedene Geräusche zugewiesen werden. Sammler freuen sich über ein Hologramm auf der Schachtel und darüber, daß die Auflage der Voyager- und der DS9-Utilities auf 250 000 Exemplare begrenzt ist.

T2: Judgement Day

Nach soviel Weltraum geht es zum Schluß zurück auf die Erde: Die Terminator-Screen-Utilities enthalten einen Bildschirmschoner mit 14 Videos und elf animierten Modulen. Dazu kommen 50 Einzelbilder, 15 Puzzles und 36 Desktop-Hintergründe. Über 100 Audio-Clips lassen keine Fan-Wünsche mehr offen. **(ra)**

PC PLAYER IST ONLINE!

Alles neu macht der Juni: Zum einjährigen Bestehen erstrahlen unsere Webseiten unter http://www.pcplayer.de im neuen Glanz. Das Diskussionsforum in CompuServe (GO PCPLAYER) ergänzt das Angebot um die direkte Kontaktaufnahme mit anderen Spielern und der Redaktion.

Die Geschichte der PC-Player-Webseiten steckt voller Überraschungen. So präsentieren sie sich seit der dritten Juniwoche dieses Jahres in völlig neuem Gewand. Für uns Grund genug, noch einmal den Blick zurückschweifen zu lassen und Ihnen eine Einstiegshilfe in unser Internet-Angebot zu geben.

Anfang, Ende, Neubeginn: Eine kleine Web-Chronik

»Durch die fortschreitende Verbreitung des weltweiten Internet und seiner Nutzung ist es für eine Zeitschrift naheliegend, auch online vertreten zu sein. Es versteht sich von selbst, daß PC Player die Möglichkeiten der endlich weit verbreiteten Technologie nutzt, um möglichst viele interessierte Leser kritisch und kompetent zu beraten.« Mit diesen schönen Worten führten wir vor über einem Jahr viele Leser auf unsere neuen Internet-Seiten. Webmaster Alex Folkers zeichnete damals für Gestaltung und Betreuung unseres Online-Angebotes verantwortlich. Knapp ein Jahr danach schlingerten die Webseiten jedoch ihrem Niedergang entgegen. Redakteur Alex war inzwischen in die Gilde der Spieletester aufgestiegen. Da es sich auf zwei Hochzeiten bekanntlich schlecht tanzen läßt, grübelte die Redaktion fieberhaft über eine Neugestaltung der Webseiten nach. So wurde es ruhig auf »www.pcplayer.de«, und im Mai '97 folgte ein vorübergehender Tiefschlaf.

Die nachfolgende »work in progress«-Meldung ließ jedoch hoffen, denn just zu dieser Zeit legte unser freier Redakteur Magnus Kalkuhl ein erstes Konzept für die neuen Seiten vor. In den folgenden Wochen verging kaum ein Tag, an dem Magnus und Roland nicht über das Wie, Warum und Wann des neuen Angebotes sprachen. Das Ziel war klar: Heft, CD und Webseiten sollten sich ideal ergänzen. Es wurden viele Ideen gesponnen, wieder verworfen und dann durch völlig andere Lösungen ersetzt. Am 13. Juni sollten die neuen Seiten zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Und das Wunder wurde Wirklichkeit: erstmals seit vielen Monaten geht es wieder aktuell zu. Mit Artikeln aus dem neuesten Heft, brandheißen News, Demos und Leserbriefen geht das Online-Angebot von PC Player in die zweite Runde.

Einsteigerhilfe

Um unsere Webseiten zu besuchen, benötigen Sie einen Internet-Zugang. Per Modem oder ISDN-Karte wählen Sie sich bei einem Provider Ihrer Wahl ein. Die nötige Zugangssoftware für CompuServe und AOL finden Sie auf unserer CD. Als Browser empfehlen wir die neuesten, Frame-tauglichen Versionen von Netscapes »Navigator« (www.netscape.com) oder Microsofts »Internet Explorer« (www.microsoft. de). Sonst erhalten Sie eventuell beim Aufruf unseres Angebots eine Fehlermeldung. Anschließend geben Sie im Adreßfeld Ihres Browsers »http://www.pcplayer.de« ein. Wenige Sekunden später sollte die Titelseite der PC-Player-Webseiten auf dem Monitor erscheinen. Ist das nicht der Fall, gibt es zwei Erklärungen:

1. Der Datenbestand wird gerade aktualisiert. In diesem Fall probieren Sie es einige Minuten später noch einmal.
2. Ihr System ist vermutlich falsch konfiguriert. Ihr Internet-Provider wird Ihnen bei der Fehlersuche sicherlich behilflich sein.

Der Besuch unserer Seiten kostet Sie nach wie vor nichts – außer den Telefongebühren und den Kosten Ihres Internet-Providers.



Die Web-Startseite im Wandel der Zeit: Dem altvertrauten Bild des alten Online-Angebotes folgte die »work in progress«-Meldung. Eingeweihte durften derweil einen Blick auf die Beta-Version der neuen Seiten werfen. Rechts: das abschließende Ergebnis unserer Arbeit.

Die neuen Seiten im Überblick

Die Titelseite

Dies ist die Startseite unseres Online-Services. Über die sieben beschrifteten Knöpfe auf der linken Seite wählen Sie die verschiedenen Themenbereiche an. Ein Klick auf das PC-Player-Cover führt zur neuesten Ausgabe.

Das aktuelle Heft

Neben dem Editorial finden Sie hier auch den Heft- und CD-Inhalt der aktuellen Ausgabe. Außerdem haben wir jeden Monat mindestens einen (gekürzten) Heft-Artikel im Angebot. Er wird mit seinen Vorgängern im Artikel-Archiv gesammelt. Ein Mausklick auf ein kleines Bild genügt, und der jeweilige Screenshot erscheint in voller Größe inklusive Bildunterschrift.

News

Das Herzstück unserer Webseiten. Hier informieren wir Sie über die neuesten Aktivitäten und Gerüchte in der Spielebranche. In unserem Nachrichten-Archiv werden ältere Meldungen gesammelt, so auch die News der alten Website.



Morgen im Heft, jetzt schon im Internet: Die wichtigsten Artikel finden Sie kurz vor Erscheinen der neuen PC Player.



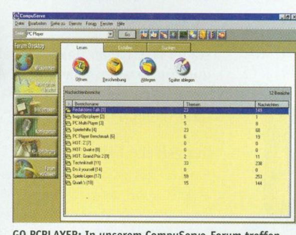
Download

Demos | Programme | Patches & Mehr

Programme

DATUM	TITEL	BESCHREIBUNG	DATEIEN
6.5.97	PC Player 3D-Benchmark	Unser Benchmark für MS-DOS verrät Ihnen die Grafikleistung Ihres Rechners	pcpbench.zip (313 KB)
6.5.97	PC Player Direct-3D-Benchmark	Die Windows-95-Variante unseres Grafik-Benchmarks	pcp3d.zip (367 KB)
5.5.97	DCC 4.1	PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms	dcc41pcp.zip (2 MB)
5.5.97	Display Doctor 5.3a	Neueste Version des alten UniVBE	sdd53a.zip (1,35 MB)
5.5.97	Game Wizard 3.0	Spiele-Utility	gamewiz.zip (263 KB)
5.5.97	PCI-Bus-Test	Nur für Besitzer der nVidia-Grafikkarte	nvidia.zip (3,5 KB)
5.5.97	PCXDUMP 9.3	DOS-Bildschirm-Grabber	pcxdump.zip (145 KB)
5.5.97	PICEM 3.2	Bildbetrachter	picem.zip (98 KB)

Im Download-Bereich bieten wir Ihnen die neuesten Demos, Programme, Patches und Spielstände zum Runterladen an. Besonders beliebt: Unser 3D-Benchmark.



GO PCPLAYER: In unserem CompuServe-Forum treffen sich Spieler aus ganz Deutschland zum Informationsaustausch und launigen Diskussionen.

Download

Fast so wichtig wie die News ist der »Download«-Bereich. Hier finden Sie neue Demos, nützliche Programme wie unseren 3D-Benchmark und zahlreiche Patches. Die einzige Einschränkung: Datenpakete jenseits der 10-MByte-Grenze gibt es nur in absoluten Ausnahmefällen. Angesichts der langen Ladezeiten ist es weitaus günstiger, sich das begehrte Stück ein paar Wochen später von unserer PC-Player-CD zu laden.

Briefe

Möchten Sie Fragen, Lob, Kritik und Verbesserungsvorschläge loswerden? Dann sind Sie hier genau richtig. In der »Briefe«-Sektion stellt sich die Redaktion jede Woche aufs neue Ihren Fragen und Ihrer Kritik. Aus Zeitgründen können wir nicht jede Frage beantworten und aus Platzgründen nicht jede Antwort abdrucken. Die am häufigsten gestellten Fragen werden gesammelt und im »PC-Player-FAQ« veröffentlicht.

Links

Hier öffnen wir Ihnen das Tor zur großen, weiten Onlinewelt. Dazu gehört das Surfbrett der aktuellen PCP-Ausgabe genauso wie die Webadressen der wichtigsten Spielefirmen. Mit der Suchmaschine »Alta Vista« finden Sie auch die entlegensten Seiten. Last, but not least: In unserer Hotline-Liste sehen Sie, wann die Softwarehersteller für ihre Fragen ein offenes Ohr haben.

Abo

Sollten Sie selbst noch nicht zum Kreis der PC-Player-Abonnenten gehören, können Sie hier diesem traurigen Zustand ein Ende setzen. Füllen Sie einfach das Formular aus, und schicken Sie es per Knopfdruck an uns. Wir senden Ihnen dann innerhalb von wenigen Tagen den Abo-Vertrag zu. Wer es noch nicht weiß: Im Abo kostet PC-Player 15 Prozent weniger als im Handel.

Impressum

Hier sehen Sie die Menschen, die Tag und Nacht am aktuellen Heft arbeiten. Möchten Sie sich direkt an einen der Redakteure wenden, schicken Sie ihm einfach eine E-Mail. Auch hier gilt: Alle Fragen – insbesondere Tips zu Spielen – können aus Zeitgründen nicht beantwortet werden. Bitte haben Sie dafür Verständnis.

E-MAIL AN DIE REDAKTION

Ist Ihnen die Kontaktaufnahme mit der Redaktion per Papier und Bleistift zu mühsam, greifen Sie einfach zur Tastatur. Über die folgenden E-Mail-Adressen flattert Ihr Brief garantiert auf den Schreibtisch des richtigen Redakteurs:

Briefe an die Online-Redaktion:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com

Briefe an die Redaktion:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com

Fragen zur CD der Plus-Ausgabe:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com

Kontakt mit dem Technik-Treff:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Einsendungen von Tips und Lösungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com

Hinweise an den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

CompuServe-Forum

Natürlich gibt es PC Player nicht nur in Zeitschriftenhandel und Internet. Im CompuServe-Form (GO PCPLAYER) geht es heiß her. Diskussionen zu aktuellen Spielen oder der neusten PC-Player-Ausgabe sorgen immer wieder für Spannung. Neben zahlreichen Tips und Infos erfreuen sich auch die Spieleligen größter Beliebtheit, in denen sich Gleichgesinnte zum spielerischen Duell verabreden. Sollten Sie noch Fragen zu unserem CompuServe-Angebot haben, wenden Sie sich in unserem Forum vertrauensvoll an einen der PC-Player-Sysops. **(Magnus Kalkuhl/ra)**

DAS SURFBRETT

Frage: Was haben Helge Schneider und eine Tarantel gemeinsam? Antwort: Beide können in diesen Tagen im Internet bestaunt werden.

Der goldene Käfig

Er wird von vielen geliebt und von weitaus mehr Leuten gehaßt: Helge Schneider, die singende Herrentorte aus Mülheim an der Ruhr. Die Fangemeinde des Stars so erfolgreicher Produktionen wie »Johnny Flash«, »Texas« oder »00Schneider – Jagd auf Nihil Baxter« wächst stündlich. Damit Sie auch im Internet nicht auf den Anti-Komiker verzichten müssen, gibt es eine zentrale Anlaufstelle im WWW. Die offzielle Helge-Homepage bietet unter anderem Texte, Tournee-Infos und zahlreiche Interviews. Melodien aus seinen großen Filmen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Etliche Links führen auf andere Schneider-Seiten, auf denen sich unter anderem Tondokumente und, besonders bizarr, eine WAD-Datei für das indizierte Doom tummeln. In letzterer wurden alle Geräusche durch Helge-Sprüche ersetzt.

http://home.t-online.de/home/Martin_Rebhan@T-Online.de/helge.htm

Gestatten, mein Name ist Schneider.

Erschütternde Bilder: der Meister bei Tonbandaufnahmen.

Lebenslänglich

Ein Umzug im wirklichen Leben ist schon heftig genug – noch schlimmer wird es, wenn Sie Ihren Internet-Provider wechseln und allen Freunden rund um den Globus eine neue E-Mail-Adresse mitteilen müssen. Da verspricht die amerikanische Firma Bigfoot Abhilfe. »Bigfoot for life« ist ein kostenloser Dienst, der Ihnen einen dauerhaften elektronischen Briefkasten zur Verfügung stellt. Sie bekommen dann eine Adresse wie »drmabuse@bigfoot.com«, die sehr komfortabel sogar mehrere Adressen zu einer zusammenfaßt. Dazu gibt es frei definierbare Filter, die Post von unliebsamen Absendern blockiert, einen Erinnerungsdienst (»Heute abend Kino mit Freundin«), einen praktischen Auto-Responder, der beispielsweise während eines Urlaubs eine kurze »Melde mich in drei Wochen«-Antwort verschickt, und vieles andere mehr. Alle Serviceleistungen sind noch kostenlos, für einige wird eines Tages eine kleine Gebühr erhoben werden. Bigfoot versichert übrigens, Ihre elektronische Anschrift nicht an Werbefirmen oder ähnliche Organisationen weiterzuleiten. Ach ja, und falls Sie die E-Mail-Adresse eines alten Freundes suchen: Gleich auf der Startseite gibt es eine Suchmaschine, die fantastisch viele Namen und Anschriften kennt – und die Personen müssen noch nicht einmal ein Konto bei Bigfoot haben.

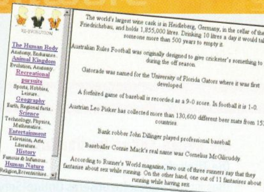


Und welche Adresse hat der Yeti? Bigfoot bietet permanente E-Mail-Postfächer.

http://www.bigfoot.com

Ich weiß, daß ich nichts weiß.

Wieder einmal eine langweilige Cocktail-Party, auf der partout kein Smalltalk in Gang kommen will? Kein Problem für den, der vorher die »Absolutely Positively Useless«-Seiten besucht hat. Hier lernen Sie Dinge, die zwar völlig unnütz und unwichtig sind, aber die Sie schnell zum gefragten Mittelpunkt jeder Diskussion werden lassen. Regt sich Ihr Gegenüber über gestiegene Eiscreme-Preise auf? Verblüffen Sie ihn doch damit, daß es in Newark im US-Bundesstaat New Jersey illegal ist, ein Eis zu kaufen – es sei denn, Sie haben eine schriftliche Genehmigung Ihres Arztes. Sind die neuesten Frisuren das Thema? Kontern Sie lässig, daß in Michigan ein Ehemann per Gesetz das Haar seiner Frau besitzt. Und es wird skurriler: Amerikaner geben jährlich doppelt soviel Geld für Pornografie wie für Kekse aus, Alfred Hitchcock hat keinen Bauchnabel gehabt. Mehr davon? Gerne doch – jeden Monat werden die gesammelten Hohlheiten aktualisiert.



Grafisch unspektakulär, dafür ist der Inhalt um so witziger: Die Absolutely-Positively-Useless-Seiten.

http://www.voyager.co.nz/~darthur/

Pfui Spinne!

»Schlimm! Tarantel in Bananenstaude greift harmlosen Supermarktkunden an!« – solche Schauermärchen gehören fast immer in das Reich der Großstadtlegenden. Ein Körnchen Wahrheit steckt jedoch meistens dahinter: In diesem Fall die Angst vieler Zeitgenossen vor großen Spinnen mit dicken, behaarten Beinen. Ob die nun anerzogen oder angeboren ist, wissen wir nicht. Allerdings können Sie Ihre Spinnentauglichkeit in einem Sonderreport auf den Seiten der renommierten Zeitschrift »National Geographic« testen. Hier dreht sich alles um die Tarantel. Neben einem kleinen Einblick in ihre Anatomie gibt es Infos zu Paarungs- und Beutegewohnheiten, alles reich bebildert. Wer immer noch keine Gänsehaut hat, darf sich einen kurzen QuickTime-Film anschauen. (ra)

http://www.nationalgeographic.com/main.html



Guten Appetit – bei den Taranteln gibt es heute auch leckere Froschschenkel.

Shareware: AudioSim

Klangkünstler

Egal ob Hobby- oder Profimusiker: Von guten und vor allem neuen Sounds kann man nie genug bekommen.

Die denkbar schlimmste Urlaubserfahrung heutiger Strandschönheiten ist zweifellos der Anblick einer Konkurrentin im gleichen Badedress. Gleiches gilt bei der Musik: Obwohl die Branche hier wie nirgendwo sonst kopiert und nachahmt, versucht doch jeder ein Stück Einzigartigkeit in seine Werke zu zaubern. Und wer es mit dem Komponieren nicht so hat, der konzentriert sich eben auf die Neuschöpfung von ungewöhnlichen und neuartigen Klängen.

Mit »AudioSim« hat der Programmierer Brian Farkas ein Werkzeug geschaffen, das einzig und allein der Kreation und Aufnahme von Synthesizer-Klängen dient. Diese lassen sich über ein buntes Sammelsurium von Reglern und Knöpfchen einstellen und anschließend als »WAV«-Datei (wahlweise auch »RAFF« und »IFF«) speichern – vorausgesetzt jedenfalls, Sie haben sich registrieren lassen. Für die Vollversion muß der Klangkünstler 50 Mark abdrücken.

Gleich nach dem Start des Programms präsentieren sich alle Funktionen auf einen Blick: Zwei Oszilatoren dienen der eigentlichen Tonerzeugung. Vier Wellenformen (Dreieck, Sägezahn, Rechteck und Rauschen) bestimmen den Klangcharakter. Über die vier sogenannten »Envelope«-Generatoren legen Sie die Entwicklung von Lautstärke, Filter und Tonfrequenz fest. So läßt sich zum Beispiel ein Schlagzeug-Sound kurz und knackig gestalten, während ein Streichinstrument eher langgezogen ist und langsam ausklingen soll. Der eingebaute Filter (wahlweise Tief-, Mittel oder Hoch-Pass) verfügt über sechs Regler, mit denen ein simpler Piepser zum Volle-Möhre-Waber-Sound mutiert. Zwei Low-Frequency-Oszilatoren erzeugen ebenfalls je eine Wellenform, die zum Beispiel ein Vibrato produziert. Mit der »Frequenzmodulation« und der »Synchronisation« kombinieren Sie die beiden Oszilatoren und bringen so den typisch metallischen Klang moderner Techno-Sounds hervor. Über »Arpegiator« und »Sequencer« lassen sich die Töne in vorgegebener Reihenfolge abspielen, um so eine Bassfolge oder einen fetzigen Schlagzeugrythmus festzulegen.

Bahnhof? Sie haben nicht alles verstanden? Macht nichts, denn wie bei jedem guten Synthesizer müssen Sie sich um die theoretische Seite eigentlich gar nicht kümmern. Einfach anklicken und ausprobieren, lautet die Devise. So bekommen Sie schon nach kurzer Zeit ein Gespür für die Funktionsweise des Programms. Über die Tastatur dürfen Sie den aktuellen Klang zudem wie auf einer Klaviatur spielen – doch nur jeweils einen Ton, um den Prozessor dabei nicht in die Knie zu zwingen. Der Synth-Freak läßt hier gekonnt den Begriff »Monophoner Synthesizer« zwischen den Lippen hervorquellen.



▲ Der AudioSim in seiner ganzen Pracht: 39 vorgefertigte Klänge finden sich in der Demo-Version.

Intuitive Steuerung: Die Bedienungselemente der Oszilatoren sind nach wenigen Mausklicks durchschaut.

Als Ausgleich berechnet die Software die Klänge intern mit 32 Bit Auflösung, um Sie anschließend als 16-Bit-Ton an die Soundkarte zu übergeben. Kleiner Nachteil: AudioSim arbeitet ausschließlich mit dem Sound Blaster 16 und Kompatiblen zusammen.

Schließlich stellt sich natürlich die Frage, ob es die Klänge des AudioSim denn mit einem auf Naturklänge getrimmten professionellen Synthesizer aufnehmen kann. Die Antwort lautet ganz klar: nein. Das Programm erzeugt die Klänge lediglich aus vier Wellenformen, während selbst ältere Synthesizer wie Korgs M1-Workstation ihre Grundtöne aus einer reichhaltigen Sample-Bank bezog. Völlig anders hört es sich jedoch für die Freunde von Techno- und Elektroklängen an. Hier ist die Künstlichkeit gefragt, die AudioSim zur genüge bietet. Außerdem bekommen Sie für die paar Mark, die das Programm in der registrierten Version kostet, gerade mal die Batterien für einen richtigen Synthesizer. **(mk/hf)**

ZUM ANTESTEN

Unter der Adresse »http://www.techno.org/audiosim/« und auf unserer CD-ROM können Sie sich das Programm anschauen. Während Sie in der »AudioSim Demo«-Version weder laden und speichern dürfen, bleiben Ihnen bei »AudioSim Kidz« die meisten Regler und Schalter verwehrt. Grundvoraussetzung ist in beiden Fällen ein flotter 486er mit Gravis-Ultrasound oder Soundblaster 16, 32, AWE32 oder AWE64.

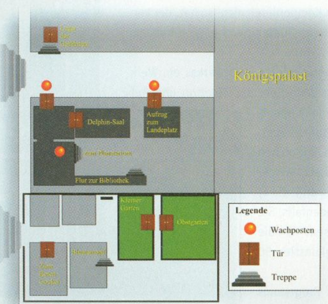


Rettung der versunkenen Stadt

KOMPLETTLÖSUNG: ATLANTIS, TEIL 1

Neben wunderschöner Grafik hat Atlantis auch einige knackige Rätsel zu bieten. Grund genug für uns, dem Mythos seine Geheimnisse zu entreißen.

Obgleich Cryos »Atlantis« schön übersichtlich in einzelne Abschnitte abgegrenzt ist, stoßen gerade Einsteiger immer wieder auf scheinbar unüberwindliche Hindernisse im Spiel. Damit Ihnen das Leben auf der Insel nicht zu schwer fällt, finden Sie auf den folgenden vier Seiten eine detaillierte Lösung bis zur Hälfte des Spiels. In der nächsten Ausgabe bringen wir das Abenteuer dann zum glorreichen Ende.



◀ **Damit Sie immer wissen, wo es langgeht: eine Übersichtskarte des Königshofes.**

Ankunft auf Atlantis

Gerade angekommen, machen Sie sich auf die Suche nach der Gefährtenunterkunft. Die beiden Wachposten raten Ihnen, die Soldaten am Becken zu befragen. Also marschieren Sie über die Treppe zu den beiden Männern und zeigen ihnen das Gefährtenabzeichen aus dem Gepäck. Eno wird die nächste Treppe hinauf geschickt. Anschließend erklimmt er die Stufen des linken Hauses. Oben angekommen, schreitet unser Held durch die große Holztür in das Lager der Gefährten. Hier machen Sie die Bekanntschaft mit Agatha, die sich später noch als hilfreiche Freundin erweisen wird. Gerade als Sie ihr die erste Frage stellen wollen, wird die Tür aufgerissen, und zwei Männer betreten den Saal. Einer der beiden heißt Laskott und erzählt, daß die Königin entführt und all ihre Gefährten getötet wurden. Außerdem habe der Prinzgemahl Kreon angeordnet, daß sich die Gefährten (oder was davon übrigblieb) aus der Angelegenheit heraushalten sollen. Laskott verschwindet wieder, sein Begleiter Malschand aber bleibt und fordert Sie auf, ihm etwas zu trinken zu geben. Sprechen Sie mit ihm und erteilen seinem unhöflichen Gebaren eine Abfuhr.

Unterhalten Sie sich mit Ihrer Kollegin über die Königin, und nehmen Sie die Herausforderung an, die blaublütige Dame zu retten. Nun stellt sich nur noch die Frage, wo Sie suchen müssen.

Agatha ist die oberste Gefährtin der Königin und zugleich ein hilfreicher Kompagnon.

Die Suche beginnt

Verlassen Sie die Gefährtenunterkunft, um zum großen Platz mit dem Wasserbecken zu gegangen. Dort die rechten Treppenstufen hinauf und immer geradeaus laufen, bis Sie links von Ihnen einen Mann auf einer Steinbank sitzen sehen. Er hat gehört, daß die Königin nahe der Küste überfallen wurde.

Eno sucht nun den Platz auf, wo er vom Kristallflieger abgesetzt wurde und läuft durch eine idyllische Waldlandschaft hin zur Küste. Ein kleiner Pfad führt rechts

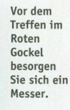
In einer Ecke des Königshofes steht Laskott, der Eno gegen die Verschwörer helfen will.

Der Fischer hat etwas gegen Kreon und seine Schergen. Deshalb unterstützt er Eno und gibt ihm den Ohrring vom Tatort.

zu einem Fischerboot. Dem Besitzer zeigen Sie das Gefährtenabzeichen, woraufhin er einen Ohrring herausrückt, der an der Stelle des Überfalls zurückgeblieben ist.
Machen Sie sich auf den Weg zu Agatha, um ihr von Ihrer Entdeckung zu erzählen. Zuvor werden Sie jedoch von den Wachen abgefangen, die Sie zum Prinzgemahl Kreon bringen. Er ist nicht sehr glücklich über Ihren Tatendrang, gütigerweise läßt er aber Gnade vor Recht ergehen. Auf seine Frage, ob Sie etwas gefunden haben, antworten Sie mit »Nein«.
Agatha weiß schon von unserem Treffen mit Kreon, kann uns aber auch nicht weiterhelfen. In einer Ecke des Vorhofes treffen Sie jedoch auf Laskott, dem der Ohrring bekannt vorkommt. Nach ein paar weiteren Fragen ist es beschlossene Sache: Eno schließt sich Laskott und seinen Leuten an, um gegen den Geheimbund »Goldener Strahl« vorzugehen. Das nächste Treffen findet in der Gaststätte »Roter Gockel« statt. Vorher muß sich unser Held einem kleinen Test stellen. Dazu erhalten Sie die Figur eines goldenen Lammes.



So muß die Planetenkonstellation aussehen, damit der Löwe im anderen Raum sein Maul öffnet.



Vor dem Treffen im Roten Gockel besorgen Sie sich ein Messer.

Laskotts Test

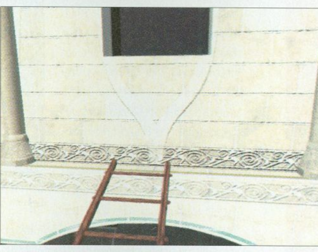
Ihr neuer Freund lenkt die Wache ab. Nutzen Sie die Gunst der Minute, um so ungesehen durch die Tür zu schlüpfen. Gleich darauf springen Sie nach links, um nicht von der Wache im anderen Zimmer gesehen zu werden. Warten Sie, bis sich die Schritte des Soldaten entfernen. Nun steigen Sie im nächsten Raum die linke Treppe empor. Oben geht es zweimal nach rechts – schon stehen Sie vor einem Planetarium. Um es zu bedienen, stellten Sie sich einfach auf die andere Seite des Apparats.
Mit der rechten Kurbel lassen sich Erde und Mond bewegen, mit der linken die Sonne. Das Ziel ist es, alle drei Himmelskörper in eine Reihe zu bringen. Der kleine, orangefarbenen Pfeil auf der Erde zeigt dabei die Richtung an (siehe Bild oben).
Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Glockengeräusch, und der Steinlöwe im Vorraum öffnet sein Maul. Dort hinein legen Sie die Lammfigur, worauf sich rechts von Ihnen ein Geheimgang auftut.
Direkt vor Ihnen befindet sich nun eine Tür, die sich mit dem Ohrring ohne weiteres öffnen läßt. Durch das Fenster des nächsten Raumes springen Sie beherzt nach unten. Biegen Sie dreimal rechts ab, und erklimmen Sie die Treppe. Von hier oben sehen Sie einen Kerl, der in einer kleinen Gasse auf und ab patrouilliert. Mit einem gezielten Wurf mit dem Blumentopf auf dessen Kopf, setzen Sie ihn vorübergehend außer Gefecht. Verfehlen Sie den Halunken hingegen, wird sich Atlantis einen neuen Helden suchen müssen.
Klettern Sie die Treppe hinunter und nehmen ihrem Opfer das Messer weg. Gut ausgestattet betreten Sie das nächste Gebäude: den Roten Gockel.

Eno auf der Flucht

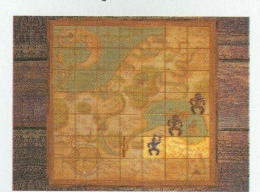
Die Musik deutet es schon an: Jetzt wird es ungemütlich. In den folgenden Sekunden darf sich Eno keinen Fehler erlauben. Zunächst einmal ist es wichtig, Laskott so lange wie möglich in ein Gespräch zu verwickeln. Schließlich stürmt Malschand herein und erklärt, daß Eno sich im trauten Kreis seiner Feinde befindet. Nachdem die Fronten geklärt sind, sausen Sie blitzschnell über die Treppe nach oben. Dann einen Schritt nach links gehen und über die Brüstung schauen. Das Messer setzen Sie am Seil an und zielen anschließend auf den unten stehenden Malschand. Beeilen Sie sich, denn der Messerwerfer ist schon auf dem Weg zu Ihnen.
Draußen hören Sie Agatha rufen, können sie aber nirgends sehen. Laufen Sie zweimal rechts und zweimal links, bis Sie in einem kleinen Garten auf Ihre Freundin treffen. Sie rät Ihnen, den vermeintlichen Bösewicht Kreon auszuspionieren, um mehr über die Entführung der Königin in Erfahrung zu bringen. Nach getaner Arbeit will sie sich mit Eno im Obstgarten unterhalb des Bibliotheksfensters treffen.

Spion Eno

Um in den Palast zu kommen, schnappen Sie sich die Leiter (rechts in der Ecke) und stellen sie auf die Steinbank (links). So gelangen Sie auf die Mauer des Gartens. Gehen Sie einen Schritt nach rechts und legen die Leiter erneut an, um in das Fenster klettern zu können. Durch die Holztür betreten Sie den schon gut bekannten Geheimgang. Dem Gespräch der Wachen entnehmen Sie, daß in Zukunft mehr Vorsicht denn je geboten ist: Eno wird offensichtlich von allen Wachen des Palasts gesucht. Zu Ihrer linken liegt ein Metallhaken, mit dem Sie die Figur einer Ratte aus der rechten Wand kratzen. Das kleine Nagetier stecken Sie in die Einbuchtung des Katzengemäldes. Schon öffnet sich rechts ein weiterer Geheimraum.

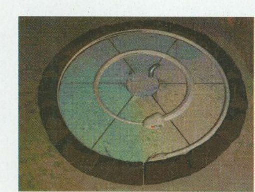


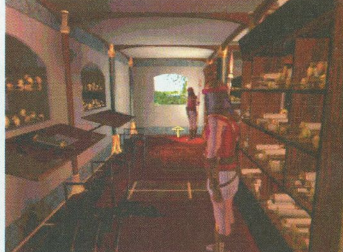
Ein Gefährte der Königin läßt sich nicht einfach aussperren: Mit der Leiter umgehen Sie die Wachen vor den Toren.

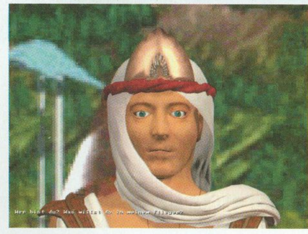


Der Rattenfänger ist eine Spielernatur. Retten Sie die Königin vor den zwei üblen Kreaturen.

Der Rattenfänger bietet Ihnen seine Hilfe an, Kreon nachzuschnüffeln. Zuvor müssen Sie aber im Spiel gegen ihn gewinnen. Klicken Sie dazu auf das kleine Brett vor Ihnen. Ziel ist es, mit der Ritterfigur die Königin zu finden, bevor die beiden Monster Sie oder die edle Dame erhaschen. Haben Sie gegen den Rattenmann gewonnen, öffnet er eine Falltür unter Ihren Füßen.
Eno findet sich im Delphin-Saal wieder. Dort läuft er zum Dreieck in der Wand und drückt den obersten Stern – in der Ecke öffnet sich ein Loch. Von dem Wasserbecken nehmen Sie den Dreizack an sich, mit dessen Hilfe es ein leichtes ist, die Öffnung emporzuklettern.
In der folgenden Sequenz belauschen Sie ein Gespräch zwischen Kreon und dem Priesterhalunken Gimbas und erfahren so, daß Königin Rhea an einem Ort namens Karbonek gefangengehalten wird. Geben Sie der Springbrunnenfigur den Dreizack zurück und drücken


So sieht die Schlange aus, nachdem Sie alle Teile richtig versetzt haben.


Um mit den Wachen in der Bibliothek fertig zu werden, wirft Eno das Regal auf einen der Soldaten.



Der Pilot des Fliegers ist zunächst gar nicht von Ihrem Besuch begeistert.

erneut auf den Nordstern. Durch die große Holztür schlüpfen Sie in den Palastflur. Warten Sie, bis sich die Schritte der Wache entfernt haben. Nun flitzt Eno in den nächsten Raum und in den linken Gang am Ende des Zimmers. Über die Treppen erreicht der tapfere Gefährte die Bibliothek. Hier haben Sie mit der Beschaffenheit des Bodens zu kämpfen – zweimal darf er knarren, beim dritten Mal sind die Soldaten auf Sie aufmerksam geworden. Also schleichen Sie vorsichtig bis zur gegenüberliegenden Wand. Drehen Sie sich nach rechts und tapsen zwei Schritte vorwärts, bis Sie direkt hinter einem der Wachmänner stehen. Als nächstes geht es nach rechts und einen Schritt in Richtung Fenster. Jetzt ist es Zeit für einen Überraschungsangriff: Schleudern Sie das linke Regal gegen den Wächter, um gleich darauf aus dem Fenster in den Obstgarten zu hüpfen.

Agatha wartet schon auf Eno. Aus dem gemeinsamen Ausflug wird nichts, denn ihr Freund Kerben entpuppt sich als ein Verräter. Mit dem Messer erledigen Sie zwar den Soldaten, aber für Agatha kommt jede Rettung zu spät. Eno ist wieder einmal auf sich allein gestellt und muß nach einem geeigneten Gefährt für die Reise nach Karbonek suchen. Im rechten Moment stecken Sie noch Agathas Silberarmreif ein.

Die Reise nach Karbonek

Laufen Sie zurück in den kleinen Garten, wo Agatha Eno nach der Flucht aus dem Wirtshaus empfangen hat. Dort steht wieder die Leiter, mit der Sie blitzschnell in den Palast einsteigen. Im schmalen Saal mit der Katzenfigur an der Wand erreichen Sie durch die Geheimtür schließlich das Planetarium. An der Treppe warten Sie nun, bis der Wächter verschwindet und schlüpfen in den Palasthof. Die nächste Tür rechts führt in einen dunklen Raum mit vielen Fässern. In der Ecke des Zimmers steht ein Fahrstuhl, den Sie betreten und mit der Kurbel nach oben befördern. Aus dem Turm hinaus überqueren Sie die Holzbrücke, um daraufhin zum Flughafen von Atlantis zu kommen.

Der Landeplatz

Jedes der fliegenden Schiffe kann betreten werden, aber nur eines hat eine kugelförmige Metallverzierung an Bord. Laufen Sie dort eine Weile herum, bis der erschöpfte Eno ein Nickerchen einlegt.

Als unser Held wieder erwacht, steht er dem empörten Piloten der Maschine gegenüber. Es ist Hektor, Agathas Bruder. Als Vertrauensbeweis übergeben Sie ihm das Silberarmband seiner Schwester. Nun steht der Reise nach Karbonek nichts mehr im Weg.

Auf Karbonek angekommen

Auf der Suche nach der Königin laufen Sie zunächst einmal geradeaus, biegen links ab und wenden sich an der folgenden Weggabelung nach rechts. Vor der kleinen Brücke erblicken Sie auf der linken Seite einen Höhleneingang. Nach einer kleinen Tauchpartie findet sich Eno in einem Tunnel wieder, an deren Ende ein Puzzle auf seine Lösung wartet.

Das Schlangenpuzzle

Die Schlangenfigur muß zusammengesetzt werden. Jede Platte darf dabei nur einmal gegen eine andere ausgetauscht werden. Ein Druck auf die mittlere Fläche setzt das Rätsel in seine Ausgangsposition zurück. Die richtige Reihenfolge lautet wie folgt: Den Knopf verschieben Sie im Uhrzeigersinn, das untere Teil vertauschen Sie mit dem links angrenzenden. Das nun ganz unten liegende Stück wird mit dem Schlangenkopf ersetzt, die obere Platte mit der links oben. Anschließend wechselt der kleinste Stein seine Position mit dem dicksten. Dieses wiederum findet einen guten Tauschpartner in dem oberen Teil. Der Deckel öffnet sich, und Sie erreichen durch den dahinterliegenden Gang das Hauptquartier der Bösewichte.

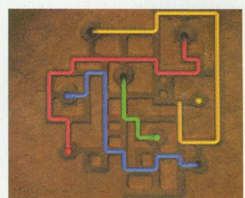
Im Hauptquartier des Gegners

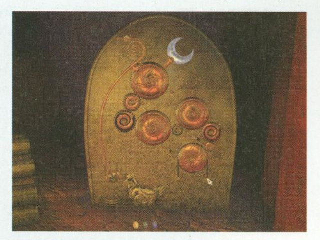
Dort treffen Sie auf eine Priesterin. Mit dem Gefährtensymbol überzeugt Eno die gute Dame von seinen edlen Absichten. Um eine Konfrontation mit den Wachen zu vermeiden, schlüpfen Sie schnell hinter die Kiste. Im Inneren liegen ein paar Sachen, die Eno vortrefflich stehen. Damit Sie der Wachmann auch vorbeiläßt, geben Sie ihm etwas zu trinken (steht auf dem Tisch). Versucht fortan einer der Posten Eno zu vertreiben, bewirkt ein Schluck Bier wahre Wunder. Schließlich finden Sie den Platz, an dem die Königin gefangengehalten wird – erkennbar an den unbestechlichen Wärtern. In der linken Ecke des Raumes belauschen Sie die beiden beim Gespräch. Warten Sie, bis der böse Priester Gimbas und der nicht minder gemeine Major das Verhör beendet haben und die Szenerie verlassen.

Nehmen Sie das Holzstück neben der linken Säule mit und probieren es gleich darauf am Schädel des zurückgebliebenen Wachmanns aus.

Die Flucht mit Königin Rhea

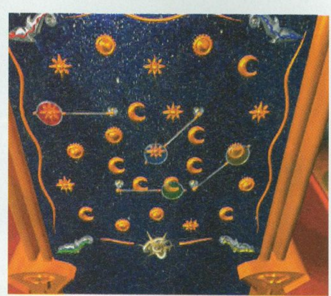
Nachdem ein paar Sätze mit der Hoheit gewechselt wurden, schleppt Eno den ohnmächtigen Wächter in die Gefängniszelle und legt dessen Rüstung an. Die Königin wiederum soll sich Enos Priestertracht überziehen und ihre Maske abnehmen. Nun steht der Flucht nach draußen nichts mehr im Weg: Den Mann vor der Küche überzeugen Sie, die vermeintliche Priesterin dem


Bei diesem Rätsel kommt es darauf an, daß sich die Schlangen nicht überkreuzen.


Haben Sie die Maschine der alten Hexe richtig zusammengesetzt, kann das Eierlegen beginnen.



In dieser Reihenfolge müssen die Knöpfe gedrückt werden. Schalter 7 lassen Sie erst los, nachdem das drehende Holzteil ein »V« bildet.



Hartnäckiger als jeder Tresor ist der Königsthron: Mit dieser Kombination läßt er sich dann schließlich doch noch bewegen.

Befehl des Majors folgend in die Küche bringen zu wollen. Dort fliegen dann Eno und die Adelsdame durch den Kamin in den Höhlengang. Durch die Wassergrube gelangen Sie schließlich hinter das Hauptquartier der Soldaten. Nehmen Sie den rechten Weg und schleichen weiter zu Ihrem bereitstehenden Schiff.

Hektor erwartet Sie schon mit einer schlechten Nachricht: Der Gegner hat das Reisevehikel entdeckt und besetzt. Eno muß sich etwas einfallen lassen, um die Schurken abzulenken. Drehen Sie sich zu ihnen, damit diese das Schiff verlassen, um Ihnen zu folgen. Anschließend laufen Sie nach rechts zum kleinen Bach (nicht der mit der Brücke), überqueren diesen und rennen weiter nach rechts zu einer Sackgasse aus Felsen. Alle Hoffnung scheint verloren, doch da bekommt Eno unvermittelt Hilfe. Ein paar Minuten später sind die Häscher fort, und unser Held wird aufgefordert, die Felswand zu betreten.

Die Rätsel der Waldhexe

Eno trifft im Wald auf eine alte Frau in Hexengestalt, die ihm als Gegenleistung für seine Rettung die Lösung eines Rätsels abverlangt: Die Räder an der großen Maschine müssen in der richtigen Anordnung montiert werden. Abschließend lassen Sie den Apparat per Zug an der rechten Kordel Eier legen (siehe Bild links unten). Im nächsten Puzzle sehen Sie einen Irrgarten von oben. Setzen Sie die vier Eier hinein, und navigieren Sie die Schlangen mit Hilfe der Maus zu den ungeschlüpften Küken.

Ist das Rätsel bestanden, drückt die Alte Eno einen Beutel in die Hand, den er im Wald mit blutgetränkter Erde füllen soll. Neben der Holzbrücke geht es nach oben. Dort liegen an einem Baum Pfeil und Bogen (mitnehmen). An der Stelle des Flußübergangs, wo etwas Erde abgerutscht ist, waschen Sie Ihre Jagdausrüstung. Danach stellen Sie sich ein Stück hinter die Brücke und laufen weiter, bis Sie ein verdächtiges Rascheln hören. Nun heißt es aufgepaßt, bis ein weißer Eber hinter den Büschen hervorbricht. Mit dem Bogen erlegen Sie das Tier. Bevor sich das magische Geschöpf auflöst, entreißen Sie ihm schnell den Ring aus dem Maul. Die rote Erde füllen Sie in den Beutel. Somit ist der Auftrag der alten Frau erfüllt. Die Dame ist sehr zufrieden mit Ihren Diensten und steht Ihnen als Gegenleistung gerne Rede und Antwort. Sprechen Sie solange mit ihr, bis Eno von Müdigkeit übermannt einschläft.

Nach der folgenden Zwischensequenz quatschen Sie die Priesterin und die alten Zauberin an. Sind alle Fragen beantwortet, laufen Sie zum Flieger, der Sie sicher zurück nach Atlantis bringt.

Zurück auf Atlantis

Der Fischer Aktyon begrüßt Eno freundlich, hat von Hektor und der Königin aber keine Spur gesehen. In seiner Hütte ruhen Sie sich aus, um für den nächsten Tag gewappnet zu sein.

Da Eno als Soldat verkleidet ist, braucht er sich wegen seiner »Kollegen« keine Sorgen zu machen. Trotzdem werden Sie aber nicht in den Palast gelassen. Hier kommen Ihnen die Erfahrungen der Vergangenheit zugute: Im Garten vor dem Palast erklimmen Sie wieder einmal mit der Leiter das Gebäude.

Im Geheimgang kratzen Sie mit dem Stahlhaken das Mäusesymbol aus der Wand und stecken es wie gewohnt in das Katzenbild. Der Rattenfänger empfängt Sie höflich und lädt Sie zu einem seiner Spiele ein. Das Ziel ist es, eine kleine Ratte sicher zur unteren Bildschirmmitte zu führen.



Hier sehen Sie die vier Puzzles in der Statuenhalle. Durch Druck auf den rechten Mausknopf drehen sich die einzelnen Teile.

Haben Sie das geschafft, öffnet sich eine Falltür unter Ihren Füßen. Folgen Sie dem Gang, bis Sie Malschand und einem Wachposten gegenüberstehen. Zu Ihrer linken sehen Sie eine Tonvase, die Sie dem Soldaten schwungvoll entgegenwerfen. Dem tölpelhaften Malschand entwischen Sie einfach unter seinen Beinen hindurch. Dann drehen Sie sich schnell nach rechts und fliehen in den Königssaal.

Es wird nicht lange dauern, bis Ihre Verfolger die Tür öffnen. Greifen Sie sich deshalb geschwind den Speer zu Ihrer linken und verriegeln damit das Tor von innen. Um unter den Thron schauen zu können, stellen Sie auf dessen Rückseite erst den richtigen Code ein (siehe Bild oben). Steigen Sie anschließend durch die Öffnung nach unten.

Die Welt unter dem Thron

Im steinernen Gang sehen Sie vor sich zwei Wege nach rechts und eine Abzweigung nach links. Letztere führt in eine Halle mit einem Puzzle in der Mitte. Setzen Sie die einzelnen Stücke so in die erste Form (dort befindet sich bereits ein Teil), bis es ganz ausgefüllt ist. Daraufhin erscheint auf einer der leeren Stellplätze im Raum eine Statue. Unterhalb ihres Schweifes greifen Sie sich ein neues Puzzleteil, mit dem die nächste Form gefüllt wird. Aus der folgenden Statue entnehmen Sie ein Stück des rechten Armes, aus der darauf ein Teil vom Hals. Steht die letzte Figur (eine Echse) auf ihrem Platz, klicken Sie zweimal auf deren Maul, um über eine Deckenöffnung nach oben zu kommen. Am Ende des Weges wartet ein kleiner Dreizack darauf, in Ihr Inventar gesteckt zu werden. Weiter oben erreichen Sie schließlich den Baum, von dem die Zauberin auf Karbonek gesprochen hatte. **(mk)**



Zur Meisterschaft in Antares

STRATEGIETIPS ZU MASTER OF ORION 2

Nur auf den ersten Blick scheint »Battle at Antares« ein völlig neues Konzept zu erfordern. In Wahrheit behalten die von »Master of Orion« bekannten Taktiken ihre Gültigkeit, lediglich die Akzente haben sich ein wenig verschoben. Unser Strategie-Guide hilft Ihnen schnell auf die richtigen Sprünge.

Die vielleicht einschneidendste Neuerung an »Master of Orion 2« ist das Multiplayer-Spiel, bietet es doch auch dann noch neue Herausforderungen, wenn man die Computer-KI erst einmal ausgereizt hat. Doch dazu gegen Ende mehr. Für den Solospieler sind andere Veränderungen auffälliger. Das Interface hat sich gewandelt, um die größere Tiefe in Sachen Ressourcenplanung, Planetenverwaltung, Schiffsdesign und Raumkämpfe widerspiegeln zu können. All dies ist, teilweise erheblich, komplexer geworden. So ist ein Teil Ihrer Kolonisten jetzt etwa explizit damit beschäftigt, Lebensmittel anzubauen – und Sie müssen durch den Bau von genügend Frachterflotten dafür sorgen, daß die Nahrung auch an ihrem Ziel ankommt.

Ein guter Start

Für die ersten zwei oder drei Spiele sollten Sie »Tactical Combat« ausschalten – das entbindet Sie von der Pflicht, sich selbst ans Reißbrett zu setzen und für jeden Raumer ein eigenes Design zu entwerfen. Außerdem werden die sechs produzierbaren Schiffstypen auch jeweils dem neuesten technischen Stand angeglichen und bereits vorhandene Flotten entsprechend nachgerüstet und modernisiert. Dafür können Sie in dieser Einstellung auch in die Kämpfe nicht selbst eingreifen – vielmehr müssen Sie bei der Zusammenstellung Ihrer Raumtruppen auf genügende Überlegenheit achten und bekommen dann lediglich einen Kampfbericht nach gewonnener oder verlorener Schlacht.

»Antarens attack« sollten Sie getrost von Anfang an einschalten, die überlegene Rasse der Antarer neigt nämlich dazu, vor allem den oder die stärksten Spieler anzugreifen – und sorgt so oft für einen gewissen Ausgleich. Meist bleibt nach solch einer Attacke ein öder, von allem kolonialen Leben entblößter Planet zurück – zugleich also eine gute Gelegenheit, im Besiedelungswettlauf nachzuziehen, wenn sich die Tragödie in Ihrer Nähe abspielt.

Rassenvorteile

Als gute »Einstiegsrasse« bewähren sich auch weiterhin die Psilons, da ihre Forscherfähigkeiten ihnen den überlebenswichtigen technologischen Vorsprung sichern – sofern sie ihr Imperium zunächst einmal genügend etablieren können, um ihn auch auszuspielen. Heuern Sie als Psilone unbedingt frühzeitig eine ausreichende Zahl von Agenten für Ihre Spionageabwehr an. Beginnen Sie damit noch bevor Sie Kontakt mit anderen Rassen bekommen, und stocken Sie das Kontingent nach und nach auf mindestens 20 Abwehrspione auf – sonst forschen sie für die Anderen. Wenn Sie eine härtere Gangart bevorzugen, sind auch die Elerians für die ersten Probespiele gut geeignet. Sie verfügen über eine gute Mischung von Kampf-Boni und haben vor allem eine unschätzbare Fähigkeit: Sie sind allwissend. Allwissenheit bezieht sich hier nicht etwa auf wissenschaftliche Erkenntnisse, sondern bedeutet, daß die Elerianer-Astrologen vom ersten Spielzug an alle Planeten-



▲ Auch bei den Bodentruppen zeigt sich MOO2 variantenreicher als der Vorgänger. Dafür fällt ihnen nicht mehr ganz so überragende Bedeutung



Tactical Combat lassen Sie in den ersten Missionen links liegen, sprich, sie deaktivieren. Der Computer übernimmt dann Schiffsdesign und die Abwicklung von Raumschlachten für Sie.



In der Systemansicht haben Sie die Besitzverhältnisse genau im Blick. Ihre Planeten verwalten Sie aber besser über den Colonies-Schalter am unteren Bildrand.

systeme mit Namen und genauer Spezifikation kennen – bis hin zu unangenehmen Ureinwohnern wie Raumdrachen oder Hydren, die sonst für manch böse Überraschung beim Erforschen der Galaxis sorgen können.

Die Galaxisgröße legen Sie bei Ihren ersten Streifzügen am besten auf mittelgroß oder groß fest, die Spieleranzahl auf drei oder vier, alles andere auf Durchschnitt. Wenn Sie als Psilone starten, können Sie als »Tech Level«-Einstellung auch »Prä-Warp« wählen, das verschafft Ihnen noch einmal einen leichten Vorsprung im Forschungswettlauf. Sie sollten dann allerdings auf ausreichende Fertigungskapazitäten achten, denn im Prä-Warp-Modus starten alle Rassen ohne die sonst üblichen Späh- und Kolonieschiffe, die erst einmal erforscht, dann aber vor allem auch erst einmal gebaut werden müssen.

Allwissenheit heißt die Fähigkeit, die Ihre Späher vor bösen Überraschungen, etwa der unerwarteten Begegnung mit einer Weltraum-Hydra, bewahren kann.

Genmanipulationen

Dies ist vielleicht die richtige Stelle, um die eigentlich wichtigste Neuerung im Interface von MOO2 gebührend zu erwähnen: den Win95-konformen Einsatz der rechten Maustaste. Mit einem Rechtsklick auf ein Menü- oder Bildschirmelement wird jeweils ein Hilfefenster mit einer Beschreibung oder Erklärung eingeblendet. Klicken Sie also zum Beispiel im Custom-Menü mit der rechten Maustaste auf eine der Eigenschaften, um zu erfahren, welche Vor- beziehungsweise Nachteile damit verbunden sind. Die kontextsensitive Hilfe ersetzt das Handbuch so gut wie vollständig und erspart damit jede Menge Blättern.

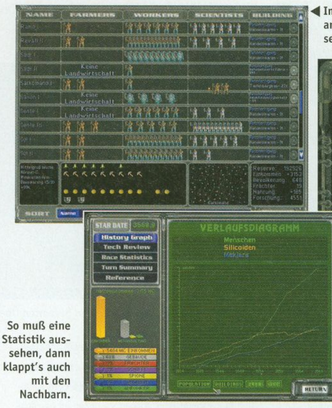
In den höheren Schwierigkeitsstufen sind Sie nicht auf die 13 vorgegebenen Rassen festgelegt, sondern können sich per Custom-Wizard Ihr eigenes »Genmaterial« zusammenstellen. Dazu stehen Ihnen zehn sogenannte Picks zur Verfügung, bis zu zehn weitere Picks können Sie erwerben, indem Sie für Ihre Wunschrasse bestimmte Nachteile in Kauf nehmen. Diese bis zu 20 Picks legen Sie dann wiederum in bestimmte Fähigkeiten und Vorteile an. Zurückbehaltene Picks wirken sich positiv auf Ihr Punktekonto in der Endabrechnung aus. Dank der »pickgesteuerten« Attributvergabe können



Als Elerianer haben Sie ständig den gesamten Überblick.

Sie Ihre Rasse exakt an Ihre Spielstrategie anpassen. Bevorzugen Sie eine eher aggressive, expansionistische Vorgehensweise, stecken Sie Ihre Picks in Raum- und Bodenkampf-Boni. Siegen Sie lieber auf gemächlichem, wissenschaftlich hervorragend vorbereitetem Weg, investieren Sie die Punkte in Forschungsvorteile. Wenn Sie durch friedliche Kooperation und massenhafte Ausbreitung (eine schwierige Kombination) die Galaxis in den Griff kriegen wollen, legen Sie Ihren Schwerpunkt auf die Geburtenrate und die Unempfindlichkeit gegenüber den Umweltbedingungen.

Den besten Start in die ersten Spiele gibt Ihnen eine Rasse mit folgenden Attributen:



◀ Im Colonies-Menü lassen sich am besten Arbeitskräfte zuweisen und Bauaufträge erteilen.

So muß eine Statistik aussehen, dann klappt's auch mit den Nachbarn.



Per Pick-Klick schneidern Sie sich in MOO2 Ihre Wunschrasse selbst. Dadurch läßt sie sich maßgerecht an Ihre eigene Strategie anpassen.

- Kreativ
- Allwissend
- Artefakt-Welt
- Reicher Heimatplanet
- Großer Heimatplanet
- Diktatur

Diese Vorteile erkaufen wir mit negativen Picks bei:

- minus 10 Spionage
- minus 10 Bodenkampf

In der Version 1.2 sollte diese Konstellation genau 0 Picks ergeben – haben Sie per Patch auf Version 1.3 umgestellt, sind die Pick-Werte der einzelnen Attribute leicht verändert. Verzichten Sie in diesem Fall auf »Reicher Heimatplanet«.

»Kreativ« befreit Sie von der Qual der Wahl Ihrer Forschungsprojekte und der Notwendigkeit, Erfindungen bei anderen Rassen eintauschen zu müssen. Statt dessen stehen kreativen Rassen nach dem Abschluß eines Forschungsprojekts immer alle (meist drei) damit verbundenen Erfindungen zur Verfügung.

»Allwissend« offenbart die ganze Galaxis auf Ihrer Karte, ohne daß Sie Stern für Stern erforschen müssen. Sie müssen also in einem Prä-Warp-Spiel zum Beispiel keine Späher bauen. Sobald Sie mit MOO2 vertraut genug sind, um auf diesen teuren Vorteil verzichten zu können, sollten Sie die Picks jedoch lieber in eine Niedrig-G-Heimatwelt, Produktions- und Forschungs-Boni oder auch in Charisma investieren. Charismatische Rassen bekommen Pluspunkte in allen Diplomatie-Angelegenheiten, außerdem ziehen sie mehr und bessere Kolonie- und Schiffsführer an.

Anführer (Leaders) sollten Sie zu Spielbeginn aufnehmen, wann immer solche Koryphäen sich anbieten und Sie es sich leisten können – auch wenn Sie gerade (noch) keinen Bedarf an Offizieren (oder an diesem Kandidaten) haben. Denn jeder Leader in Ihren Diensten erhöht die Chance, daß weitere und bessere Führungskräfte bei Ihnen anklopfen. Später können Sie die »Nieten« wieder rauswerfen, um in Ihrem Offizierskorps Platz für wertvollere Mitglieder zu schaffen.

»Artefakt-Welt« sorgt nicht etwa dafür, daß Ihnen schon zu Beginn bestimmte Gerätschaften zur Verfügung stehen (eine Chance, die sich später beim Kolonisieren von Artefakt-Welten ergibt), sondern gewährt Ihrer Rasse zusätzliche Forschungspunkte von Anfang an. Daß Ihr Startplanet außerdem groß und reich ist, sorgt für einen Produktionsbonus und zusätzliche Siedler.

Die Mali, die wir auf uns nehmen, um Zusatzpicks zu verdienen, sollten Sie nicht sonderlich beunruhigen. Sie lassen sich im Spielverlauf durch entsprechende Maßnahmen relativ leicht ausgleichen. Zur Verbesserung Ihrer Spionagetätigkeit erhöhen Sie beispielsweise die Zahl Ihrer Agenten und werben einen möglichst geschickten Spion und Mörder an. Den Bodenkampf-Malus bekommen Sie in den Griff, indem Sie auf Ihren Schiffen Truppenkapseln sowie Sicherheitsstationen installieren und die Zahl der ausgesandten Landungstruppen etwas erhöhen.

Spaceward Ho!

Sobald Sie sich in der Galaxiskarte befinden, starten Sie Ihre Forschungsaktivitäten mit »Biosphären/Hydroponische Farmen«. Vorläufig können Sie ohnehin noch keine Schiffe bauen, also sollten Sie zuerst die Bedingungen am Heimatort etwas optimieren.

Hier noch ein Forschungstip: Manche Erfindungen erfordern für ihren Einsatz den ressourcenhungrigen Bau bestimmter Maschinen oder Einrichtungen, andere werden automatisch wirksam, sobald sie einmal erforscht sind. Wann immer Sie vor der Wahl stehen, entscheiden Sie sich für die Entwicklung solcher »Selbstläufer«. In der Technologie-Übersicht (Info-Menü) finden Sie diese Errungenschaften vor allem im Bereich »Achievements«.

Befindet sich in Ihrem Heimatsystem ein kolonisierbarer Planet, dann beginnen Sie Ihre Produktionsliste mit einer Koloniebasis. Sehen Sie sich außerdem ruhig schon mal nach brauchbaren Planeten in der Nachbarschaft um. Diese sollten groß, reich, mit normaler Gravitation und entweder Wüste, Sumpf, terranisch oder ozeanisch sein. Bei der Suche erweist sich das »Planets«-Menü als sehr hilfreich, weil Sie hier Filter wie etwa Reichweite oder Feindfreiheit zuschalten können.

Sobald Sie hydroponische Farmen entwickelt haben, fügen Sie dieses Projekt der Produktionsliste zu und ziehen es ganz nach oben, ohne dabei die Koloniebasis zu löschen! Die Farm sollte nun bald einsatzbereit sein und Ihnen durch die erhöhte Nahrungsproduktion die Chance bieten, einen Landarbeiter zum Forscher umzuschulen. Das geht übrigens am einfachsten im »Colonies«-Menü, wo Sie all Ihre Planeten im Blick haben und Ihre Siedler per Maus beliebig verschieben können, auch zwischen verschiedenen Welten. Auf Ihrer Forschungsliste sollten als nächstes Extratanks, Frachter und Kolonieschiffe stehen. Sobald die entsprechenden Ergebnisse vorliegen, bauen Sie eine Frachterflotte, erst dann wird ein Kolonieschiff losgeschickt, damit die Nahrungsversorgung der neuen Welt gesichert ist, ohne daß dort wertvolle Zeit mit Farmarbeit verloren geht. Vielmehr setzen Sie den Jungkolonisten als Montagearbeiter ein und lassen ihn als erstes wieder eine Hydrofarm produzieren. Auf diese Art treiben Sie die Besiedelung voran, bis Sie auf die ersten »Nachbarn« stoßen.

Wenn es zu dieser ersten Begegnung der dritten Art kommt, sollten Sie vorbereitet sein, indem Sie beizeiten für eine funktionierende Spionageabwehr und eine schlagkräftige Flotte sorgen. Denn neu bei MOO2 ist auch, daß Sie (bei aktiviertem »Tactical Combat« im Start-Screen) Ihre Schiffe selbst technologisch up-to-date halten müssen. Das erfordert in regelmäßigen Abständen (am besten immer dann, wenn neue Waffen oder Schutzschirmaggregate entwickelt wurden) ein Redesign, dazu noch den Umbau der alten Flotten im »Trockendock«. Veraltete Schiffstypen werden nicht mehr automatisch verschrottet, wenn sie durch ein neues Design überholt werden – so können neben den sechs »produktionsbereiten« Typen sehr viel mehr unterschiedliche Raumer durchs All schwirren. Die älteren Typen rüsten Sie dann um oder verwenden Sie als Kanonenfutter.

Kampftip: Wenn es um die Frage »Angriff oder Rückzug« geht, untersuchen die meisten Rassen gegnerische Flotten in erster Linie auf ihre Quantität, weniger

auf Qualität. Wenn Sie zu Anfang viele kleine Schiffe statt weniger großer bauen, können Sie also bluffen. Andererseits können Sie eine zahlenmäßig über-, sonst aber unterlegene Flotte eventuell zu einem Angriff verleiten, indem Sie nur einige wenige Todessterne präsentieren.

Auch in den Raumschlachten ist die Einflußnahme für den Spieler erheblich umfangreicher und komplexer geworden. Beispielsweise haben die meisten Waffen jetzt bestimmte Feuerbereiche, können beispielsweise nur direkt nach vorn feuern, legen einen Strahlenfächer oder bestreichen gar 360 Grad. Dementsprechend belegen die unterschiedlichen Varianten jedoch auch verschieden viel Platz und verursachen unterschiedliche Kosten. Durch Jäger, Bomber und Entershuttles an Bord der Großraumer ergeben sich weitere Strategievarianten, so können wertvolle Feindschiffe erobert und in der eigenen Flotte eingegliedert werden.



Im Hotseat-Modus ist die Zugabfolge beliebig. Sobald alle Spieler gezogen haben, werden die Ergebnisse gegeneinander aufgerechnet und beispielsweise Raumschlachten abgewickelt.

Geteiltes Leid

Eine der wesentlichsten Änderungen gegenüber dem Vorgänger ist wohl, daß Master of Orion 2 nun auch einen Mehrspielermodus bietet. Der wichtigste Tip zum Modem- und Netzwerkspiel: Lassen Sie die Finger davon. Selbst im IPX-Netzwerk geht die Datenübertragung dermaßen langsam vonstatten, daß schon die ersten Züge – in denen bekanntlich kaum mehr passiert als abwechselndes Klicken auf die »Turn«-Taste – zur Qual werden. Im Modemspiel kommt neben dem Ärger über die Telefonrechnung noch das absolut mißlungene Chat-Interface hinzu: Sie können dem Mitspieler zwar eine Nachricht übermitteln, aber erst, wenn Sie den eigenen Zug abgeschlossen haben. Er kann den Text wiederum auch erst lesen, hat er seinen Zug beendet. Jetzt kommt es: Das Zugende des letzten Spielers schließt zugleich das Chat-Fenster auf allen Rechnern und führt in die Galaxiskarte zurück. Im Zweispielermodus hat man also überhaupt keine Chance, eine der vorbeihuschenden Nachrichten mitzubekommen. Wenn Sie im Freundeskreis zur gemeinsamen Eroberung von Antares antreten beziehungsweise sich gepflegte Raumschlachten liefern wollen, treffen Sie sich also am besten bei einem der Mitspieler und legen eine Hotseat-Session ein. Das hat auch den Vorteil, daß so bis zu acht Spieler mit einer CD auskommen. Natürlich muß man dann der Versuchung widerstehen, dem jeweils Spielenden über die Schulter zu »luchsen«, aber das ist ein vergleichsweise kleiner Nachteil und fällt hoffentlich umso leichter, je mehr Orion-Meister sich zusammenfinden.

(Charles Glimm/rm)



Mehrspieler-Raumschlachten liefert man sich am besten im Hotseat-Modus, alle anderen Verbindungsmöglichkeiten leiden unter einem unfaßbaren Verzögerungseffekt.



Komplettlösung: Nemesis

Ausgleichende Gerechtigkeit

Durch Städte und Wälder kämpft sich der Held bei »Nemesis« und wagt sich in tiefe, versteckte Welten hinab. Damit weder böse Drachen noch Schlangenmenschen oder ähnliches Sie in den Grüften und Türmen in Verlegenheit bringen können, hier ein Leitfaden zur deutschen Version.

Galican

Unmittelbar nach seiner Ankunft in der Stadt wird der Held angegriffen. Wie gut, daß Rian, ein Magier, in der Nähe ist, um aus der Patsche zu helfen. Rian rät, daß man schnellstens die alte Magie erlernen müßte. In seinem Haus haben Sie gerade die Grundausbildung hinter sich (Luft, Feuer, Wasser, Erde) gebracht. Rian nennt dies »Die Riten«. Außerdem lernen Sie bei ihm den ersten Zauberspruch, der zwei Bedeutungen hat: Heilung und Nebel. Wenn Sie den Spruch auf sich richten, heilt er Sie. In Richtung Gegner geschickt, bildet er einen schützenden Nebel um Sie. Um den Spruch auszusprechen, müssen Sie dabei Ihr Amulett in der Hand halten. Bevor Sie das Haus verlassen, schauen Sie sich gründlich um und nehmen alle brauchbaren Gegenstände mit. Nun schickt er Sie aus, um die im Wald lebenden Hargani zu finden. Zuvor, bei einem kurzen Rundgang durch Galican, treffen Sie die Schmiedin Tala, die Ihnen das schöne Schwert verspricht, wenn Sie ihr etwas Kostbares bringen. In der Kirche lernen Sie Benerus kennen, der Flüche von jemandem nehmen kann. In der Nähe des Brunnens liegen noch eine defekte Kurbel und ein Ölkännchen. Die Kurbel lassen Sie von Tala reparieren, setzen sie am Brunnen ein und ölen das Ganze. Nun kommt ein goldener Schlüssel zum Vorschein, den Sie später im Desaster-Sumpf benötigen werden.

Der Taarian-Wald

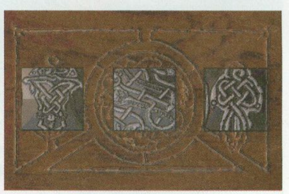
Durch die Bäume hindurch sehen Sie die Hütte, können aber nicht hineingelangen, weil mitten auf dem Weg ein Baum steht. Wenn Sie ihn einfach mit der Axt abhauen, würde das den Hargani bestimmt nicht gefallen. Vielleicht könnten die Käfer nützlich sein, die überall auf dem Boden herumkrabbeln. In Rians Haus liegt ein Glasbehälter. Dort verstauen Sie zunächst die Käfer (einen weiblichen und einen männlichen). Bevor Sie sich näher mit dem Baum beschäftigen, schauen Sie sich erst einmal weiter im Wald um. Eine Stelle kurz nach dem Abzweig mutet eigenartig an. Es ist Treibsand. Diese Falle läßt sich rechts durch den Wald umgehen. Sie gelangen zu einer Brücke, die nicht sonderlich stabil erscheint. Womöglich bricht sie jeden Moment ein. Sie ist daher vorsichtig und ohne Zögern zu überqueren. Auf der anderen Seite angekommen, sehen Sie hinter der Biegung einen Brunnen, dessen Wasser sehr erfrischend aussieht. Dort ist ein Schlüssel verborgen. Nun geht es zurück zur Hargani-Hütte. Die Käfer haben ruck zuck den Baum weggefressen. Erneut greifen die Schatten an, an deren Existenz Sie nun glauben müssen. Also schnell zu Boden werfen, um dem Angriff zu entgehen. Danach erzählt der Hargani (vielleicht der letzte seiner Rasse), daß die Barriere um den Talisman versagte und die nitherianische Energie von seiner Welt Besitz ergriffen habe und auch Sie umgebe. Er informiert Sie darüber, daß Sie durch diesen Eingang nicht mehr herauskommen können, wenn Sie in seine Welt hinabsteigen. Es gebe aber einen weiteren geheimen Ausgang, den Sie finden müßten. Zum Abschied lehrt er Sie den zweiten Spruch: Gift und Erfrischung. Außerdem gibt Krith, so heißt der Hargani, Ihnen einen Schlüssel. Bevor Sie mit dem Schlüssel, den Sie im Brunnen gefunden haben, die Tür aufschließen, speichern Sie besser den Spielstand.

Kriths Hargani-Welt I

Kaum unten angekommen, werden Sie erneut angegriffen. Im ersten Raum rechts betreten Sie die sanitäre Einrichtung und finden weitere Schlüssel. Im nächsten Raum liegen ein Paar Handschuhe, Stiefel und ein Lederwams. Diese verhelfen wenigstens zu etwas mehr Schutz. Aus dem zweiten Schrank nehmen Sie den Smaragd-Stab mit, der eine heilende Wirkung hat. In der einen Wanne ist ein Schmuckstück verborgen. Das Schlafzimmer enthält eine Armbrust und den dazugehörigen Köcher. Den nächsten Spruch finden Sie in der Bibliothek: Feuersturm und Anti-Müdigkeit. Außerdem sind dort einige Bücher zu lesen beziehungsweise ein Rätsel zu lösen (Kästchen mit drei Symbolen – siehe auch Lösungsbild unten). In dem Kasten befindet sich die Kugel der Intelligenz.

Ist die Brücke im Wald eingestürzt, müssen Sie nun den Weg durch die Bibliothek, den Raum der Spieße und den Raum der Fallen nehmen. Ansonsten ist der Weg frei zu einem Raum, in dem ein Baum steht, von dem sich ein grüner lebendiger Schlüssel ernten läßt.





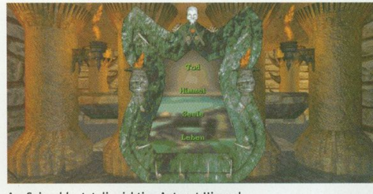
So müssen die Symbole im Kästchen angeordnet werden.

Sobald Sie diesen gepflückt haben, sollten Sie in Richtung Süden eilen, um dort die Tür aufzuschließen. Ist der Schlüssel nämlich vertrocknet, weil Sie zu viel Zeit mit anderen Dingen vertrödelt haben, paßt er nicht mehr. Ist die Waldbrücke bereits eingestürzt, geht es ab durch die Bibliothek. Dort ziehen Sie an einem Buch in der Regalwand, das einen geheimen Gang freilegt. Im Raum der Spieße gehen Sie so, daß Sie von einem Schacht in den nächsten vordringen. Dabei sind jedes Mal die Hebel zu betätigen, damit die Spieße nicht weiter zur Mitte hervorrücken.

Nun gelangen Sie weiter zum Raum der Fallen. Hier gilt es, darauf zu achten, daß Sie jeweils das Podest benutzen, welches Sie eine Etage höher befördert. Alle anderen würden Sie zerquetschen (es sind drei Schächte). Oben angekommen, suchen Sie die Wand im Nordwesten auf und stellen fest, daß sich dort eine Geheimtür befindet. Sie führt zu jenem Raum, in welchem der »Schlüsselbaum« steht. Nun kehren Sie zurück und benutzen den südwestlichen Ausgang, an den sich die Bibliothek anschließt. Die Heilflaschen und Manatränke plazieren Sie am Gürtel (je fünf Stück passen an einen Platz). Nun geht es in Windeseile nach Süden, um die dortige Tür aufzusperren. Sollte der lebende Baumschlüssel verwelkt sein, so müssen Sie leider den Weg noch einmal nehmen.

Kriths Hargani-Welt II

Hier ist es ganz schön kalt. Ein Feuerzauber oder eine Feuerkugel (zu werfen) ist an diesem Ort ganz nützlich. Im Baumzimmer schauen Sie sich die Symbole genau an und merken sich, wie diese angeordnet sind. In die andere Richtung erreichen Sie viele Gemälde und einen Spiegel. Dabei stören dauernd lästige Kreaturen wie eklige Spinnen oder Schlangenmenschen. Letztere verlieren Langschwerter. Auf den Gemälden sind Drachen und Augen zu erkennen. Beim Spiegel muß geantwortet werden: Himmel. Daraufhin erhalten Sie die Kugel und mit ihr Kreativität. Außerdem nehmen Sie die Spiegelscherbe mit, sie ist besonders wichtig. In dem Raum mit dem Widderkopfaltar sind seitlich zwei Geheimfächer untergebracht. Der nächste Raum beherbergt im Regal eine Druckplatte. Hier finden Sie zudem ein Buch. Sie stellen dieses wieder zurück, und auf einmal verschwindet das Regal. Hier ist es angebracht, die Symbole in der Reihenfolge anzuordnen, wie das im Baumzimmer zu sehen war. Damit öffnen Sie den Gang zur nächsten Ebene. Im Zimmer mit dem eigentümlichen Inventar (»Feuer«, das nicht brennt, dem Kessel, der nicht kocht, und der Wasserpumpe, die kein Wasser pumpt) befindet sich ein Versteck im Mauerwerk. Dahinter liegen ein Skelett und ein Kopfschutz (im Türrahmen stehend – helles Mauerwerk).



Am Spiegel lautet die richtige Antwort Himmel.

Kriths Hargani-Welt III

Nun steigen Sie die Leiter hinab und bekommen glatt nasse Füße. In den Ecken stehen einige Fässer herum. Doch bevor Sie hineingreifen, sollten Sie diese erst untersuchen. Ist das Wasser trübe, können Sie sicher sein, daß sofort ein Blutegel an Ihnen haftet, wenn Sie Ihre Hand wieder herausziehen. Ein Gegenmittel ist ein Salzfaß, das in der Nähe eines Schalters steht. Es fehlt ein Hebel, der in einem der Fässer versteckt ist. Diesen bringen Sie an und legen ihn

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

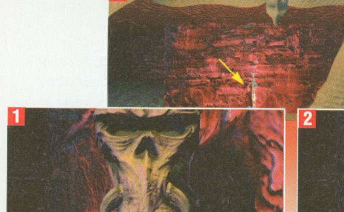
Bitte senden Sie den Anzeigentext an folgende Anschrift:
DMV Verlag
Kleinanzeige PCP
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen oder per
FAX: 0 89/9 91 15- 3 77

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung



So unscheinbar das »Schwert der Verwüstung« (siehe Bild 3) auch aussehen mag, es hat's ganz schön in sich.



um. Damit befreien Sie die restlichen Hargani, die hier unten überlebt haben. Der zehnte liegt im Sterben. Er übergibt Ihnen eine Kugel (Konversation) und erzählt etwas von einem Schwert der Verwüstung. Von dem riesigen Haufen Knochen nehmen Sie einen mit. Man weiß ja nie, wozu er gut ist. Hier unten finden Sie einen schmuckvollen Griff, der sicher Tala gefällt. Im nördlichen Teil des Levels entdecken Sie das besagte Schwert. Hier nehmen Sie den Schädel auf und setzen die drei Kugeln ein. Linkes Auge: Intelligenz, rechtes Auge: Kreativität, Mund: Konversation. Die Reihenfolge ist dabei genau (wie im Bild oben) einzuhalten. Das Schwert nicht in die Hand nehmen, da es verflucht ist und sonst jedes Mal ein Kampf beginnen würde, wenn Sie es in der Hand halten. Nun geht es weiter zu den Rachenfallen. Hier findet der Knochen gleich zweimal Verwendung. Sie benutzen ihn, gehen durch die Falle, drehen sich um, nehmen ihn und setzen ihn erneut in den nächsten Rachen ein. Danach das Speichern nicht vergessen. Haben Sie noch zu wenig Erfahrung, wäre im Level weiter oben etwas Training angesagt. Ansonsten heißt es zustechen, was das Zeug hält. Beim Kraftfeld lenken Sie den Strahl mit der Spiegelscherbe um und können so den Talisman mitnehmen. Nun suchen Sie die Wände nach einem Ausgang ab und entdecken, daß eine davon eine Illusion ist. Dahinter befindet sich eine Leiter, die Sie hinaufklettern.



Dieser Knochen sorgt sicher für Maulsperre.

Abwasserkanäle Galican und Kanalvorkammer

Oben angekommen, sind Sie in der Kanalisation angelangt. Hier durchsuchen Sie alle Räume. In einem finden Sie Heiltränke, anderenorts birgt ein Schädel einen Zauberspruch. Die Schlangen, die von der Decke herabhängen, können Sie gut mit der Armbrust aus der Ferne bekämpfen oder laufen einfach unter ihnen hindurch. In einem der Räume ist eine Schalttafel angebracht, deren Code es zu knacken gilt (blau, gelb, blau, rot, rot). Die Lösung haben Sie beim Brunnen gesehen, dessen Dämpfe in diesen Farben erschienen. Außerdem ist in diesem Raum ein weiterer Talisman im Boden versteckt (an dieser Stelle leuchten die Fliesen grün). Sie nehmen ihn durch die Rückwand einfach heraus (Illusion), da dies von vorne nicht zu schaffen ist. Nun verlassen Sie die Kanäle und treten durch eine Röhre wieder ans Tageslicht. Oben angekommen, heben Sie das Horn auf, steigen in die Gondel und benutzen es. Im Desaster-Sumpf angekommen, bahnen Sie sich einen Weg durch die Venus-Fliegenfallen und kehren nach Galican zurück. Hier übergeben Sie Tala den schmuckvollen Griff und dürfen das schöne Schwert mitnehmen. Benerus bekommt das verfluchte Schwert. Er nimmt es aber nur, wenn Sie ihm den dazugehörigen Zettel übergeben. Nun ist es an der Zeit, der Gruft einen Besuch abzustatten. Kurzzeitiges Erholen und Abspeichern nicht vergessen.

Die Gruft

Hier greift Sie ein Biest an, das es in sich hat. Nach etwas Erholung geht's weiter, und noch ein Wesen von dieser Sorte macht Ihnen ganz schön zu schaffen. Bevor Sie nun die Gruft betreten, sollten Sie unbedingt das Spiel sichern. Nachdem Sie eingetreten sind, gibt es vorerst kein Zurück. Aus dem rechten Faß nehmen Sie das Brecheisen mit. Als nächsten Gegner haben Sie es mit einem Skelett zu tun. In den Wänden befinden sich Gruften, aus denen Sie die Gegenstände ausräumen. Darunter findet sich ein silbernes Kreuz, welches das Mana schneller ansteigen läßt. Im südlichen Teil ist hinter einer verschlossenen Gruft ein Zauberspruch verborgen. Etwas weiter den Gang entlang kommt Ihnen ein Geist (Seldin) entgegen, der Sie erst wieder herauslassen will, wenn Sie ihm seine Knochen gebracht haben. Das Buch, welches noch dort liegt, kassieren Sie auch ein. Nun geraten Sie zu einer Stelle, an der die Wand brüchig aussieht. Hier helfen ein paar Hiebe mit der Waffe, und sie stürzt ein. Nun tritt Ihnen eine Mumie (es ist Tas, der Totengräber) entgegen, die es zu bekämpfen gilt. Hinterher sammeln Sie die Gegenstände auf (einen Talisman – Talisman des Raubvogels und eine Halskette). Da Sie die Karte jetzt vervollständigt haben, zeichnen Sie diese auf. An der nächsten Kreuzung sind Sie auf Ihren Orientierungssinn angewiesen, da nun keine Karte mehr greifbar ist und Sie teleportiert werden, sobald ein Geist vor Ihnen erscheint. Sie müssen in den Raum hineinkommen, um von dort die Knochen des Geistes, ein Paar Kettenhandschuhe sowie Kettenhose und -haube an sich zu nehmen. Sobald Sie den Raum gefunden haben, steht Ihnen auch die Karte wieder zur Verfügung. Zur Orientierungshilfe haben Sie sich die Stoffetzen auf den Gang gelegt, damit Sie die ungefähre Richtung wissen, in die Sie weiterlaufen müssen. Nun gehen Sie zur Gruft und übergeben die Knochen dem Geist, der daraufhin die Tür wieder öffnet. Um einige Erfahrungen reicher verlassen Sie die Gruft.

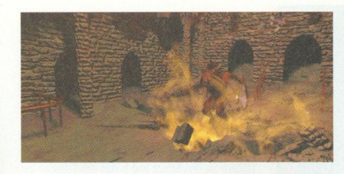
Jarans Turm

Zunächst geht es zurück nach Galican. Nachdem Sie das verfluchte Schwert bei Benerus in der Kirche abgeholt haben, begeben Sie sich wieder durch die Desaster-Sümpfe zum Schloß von Jaran. Im Schloß untersuchen Sie genauestens alle Räume. In der Bibliothek fehlt Ihnen zur Zeit noch der passende Schlüssel. Im Raum mit den Pilzen und Pflanzen nehmen Sie den Schmetterling mit. Diesen versuchen Sie in den Glaskasten zu setzen, der im Gang hängt. Dort erscheint ein Bienenschlüssel. Mit ihm öffnen Sie die Tür mit dem Wespensymbol und gelangen in die oberen Räume Jarans. Hier gibt es nicht viel zu entdecken. An der Sternwarte erwartet Sie Jaran, der seine Hilfe anbietet. Vorsicht: Alles das, was man über ihn gelesen hat, spricht nicht für ihn. Mit dem Schlüssel, den er verliert, schließen Sie den Sekretär auf. Dieser enthält den nächsten Zauberspruch und eine merkwürdige Runentafel, die Sie aber jetzt noch außer acht lassen.



Jaran ist nicht zu trauen.

Den Code für die Farbtafeln ersehen Sie aus den Brunnendämpfen.



Der Minotaurus ist ein äußerst feuriger Bursche.

Turm im Desaster-Sumpf

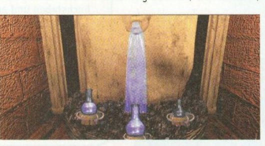
Bevor Sie in den Brunnen steigen können, benötigen Sie erst noch einen Gegenstand aus dem Wald. Also gehen Sie durch die Stadt zurück dorthin, stellen sich auf die Brücke und warten, bis diese einbricht. Hier entdecken Sie einen defekten Schlüssel, den Sie zu Tala bringen. Sie repariert ihn und gibt ihn nach einiger Zeit mit einer Notiz wieder zurück. Mit dem Schlüssel machen Sie sich wieder Richtung Turm auf den Weg. Unterwegs nehmen Sie noch zwei Säuretentakel mit, die Sie miteinander verknüpfen (die Schadenswirkung hört nach einiger Zeit auf). Sie müssen die Tentakel erst zu Jarans Turm bringen und sie auf dem Boden mit Hilfe des Medikamentenschränkchens und eines wohlriechenden Wasserbeckens von der Säure reinigen. Dann können Sie sie anfassen, ohne Schaden zu nehmen. Den Brunnen schließen Sie mit dem goldenen Schlüssel auf und klettern die Leiter hinab. An der Tür setzen Sie die zerbrochene Tafel aus Jarans Schloß ein und drücken wie folgt: links, rechts, unten und oben. In dem Raum stoßen Sie an ein geschwungenes Schwert. Danach gehen Sie weiter zur nächsten Tür, öffnen sie und rennen zur Tür, die nach unten führt. Laufen Sie so durch die Türen, daß Sie bei Punkt vier herauskommen; dort finden Sie eine Übersichtskarte in einer Geheimwand. Wenn Sie die Treppe nach unten steigen, treffen Sie auf einen Minotaurus mit einer Peitsche, der Ihnen einen heißen Kampf liefert. Sie schnappen sich die Knute, befestigen die Tentakel am Geländer und lassen sich hinunter.

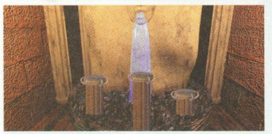
Feuertunnel

Da es hier unten sehr heiß ist, schnell weg und den Ausgang suchen. Im Pilztunnel ist es angenehmer, nur diese zaubernden Wesen nerven. Hier finden Sie den Tigerstein und den Malachit. Am Ende des Ganges angekommen, hindert Sie eine verschlossene Tür am Weiterkommen. Also müssen Sie erst den dazu passenden Gegenstand suchen.

Verlassenes Schloß I-IV

Dazu begeben Sie sich erst einmal zum einsamen Schloß. Mit dem Keil, der dort herumliegt, klemmen Sie das Gitter fest und gehen hindurch. Anschließend gehen Sie die Treppe hinauf, wo ein kleiner Drache den Weg versperrt. Er sollte jedoch kein Problem darstellen. Als nächstes steigen Sie die Leiter hoch und nehmen die Schere mit. Diese benutzen Sie bei der Kerze und lesen anschließend das Buch, welches das Runenalphabet enthält. An der nächsten Treppe oben erwartet Sie eine Frau, die zunächst angreift. Anschließend bittet sie darum, sie unten aufzusuchen. Bevor Sie nach unten gehen, packen Sie den Umhang und einen Zauberstab ein. Unten angekommen, erzählt Zalena, daß sie ihren Bruder getötet habe und überreicht den Talisman der Explosion sowie eine Drachenschuppe. Wenn Sie aus Neugier im Netz gefangen wurden, so





So müssen Sie die Flaschen am Brunnen abfüllen.

Hier fordert der Drache beim Luftschiff Ihre Kampfkraft.

genügen ein paar Hiebe mit dem Schwert, um sich zu befreien. Sollten Sie an den Ketten gezogen haben, so daß der obere Fußboden heruntergekommen ist, verwenden Sie das Seil oder das Kettenglied, befestigen es an dem Haken und schwingen sich über das Loch, um nach oben zu gelangen. Von hier innen können Sie mit dem Keil das Gitter nicht festklemmen, also nehmen Sie ein Brett von dem Haufen und benutzen dieses, um damit das Gitter oben zu halten.

Pilztunnel

Nun geht es zurück in die Pilzhöhle, wo Sie mit der Drachenschuppe die Tür öffnen, die zu Ystalins Höhle führt. Hier suchen Sie die Gegenstände zusammen, die Sie benötigen (großes Getrieberad, Antriebsriemen, Kolben, Pumpe, große und kleine Sicherung), damit sich das Tor öffnet. Zwischen den Pergamentrollen finden Sie eine große Sicherung. Nun läßt sich diese Tür auch öffnen, und es geht abwärts. Außer einer sehr guten Rüstung, die sich hinter Glas befindet (Langschwert oder geschwungenes Schwert einsetzen), gibt es nur noch einen Zettel von Tala. Die Rüstung können Sie nur an sich bringen, wenn Sie durch all diese Level ein zweites Mal gehen. Ansonsten muß die Rüstung beim ersten Mal dem Drachen abgegeben werden. An der nächsten Tür müssen Sie das nächste Rätsel (siehe Abbildung) lösen. Der Drache verlangt alles zurück, was Sie unterwegs aufgesammelt haben. Danach bringt er Sie zu den Gärten von Nitheria.

Nitherianische Gärten

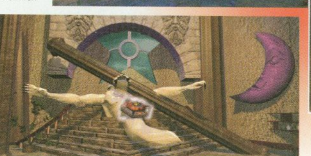
Dort sammeln Sie unterwegs das Ölkännchen und Sextant auf und suchen den Ausgang der Gärten. Dazu ziehen Sie die rechte Lampe herunter und bekommen so Zutritt zu den Nitherianischen Archiven. Hier sollten Sie vorsichtig sein. Den Teppich, der in der Mitte liegt, nicht betreten. Wenn Sie dies tun, bekommen Sie permanent Schadenspunkte durch Vergiftung ab, die Sie nicht selbst heilen können.

Nitherianische Bibliothek und Archive

Als nächstes suchen Sie die Bibliothek auf, nehmen Schaufel und Schürhaken mit, ölen die klemmende Leiter, nehmen das Buch auf und ziehen dann noch an der Lampe. An der Wand, die sich bewegt, benutzen Sie das Buch (Zauberschrift von Nitheria), und es öffnet sich ein Geheimgang. Hier bekommen Sie es mit einem blauen Wolf zu tun und finden das Schwert »Kris«. Auf dem Rückweg begegnen Ihnen zwei blaue Wölfe. Nachdem Sie sich ein wenig erholt haben, gehen Sie zum Brunnen. Dort nehmen Sie die drei Flaschen auf und füllen sie wie folgt: die kleine Flasche nicht, die mittlere halbvoll und die große voll (einmal am Brunnen benutzen ist halbvoll, zweimal voll). Danach gehen Sie rechts am Brunnen vorbei und baden erst einmal. Sie werden von einer Art Qualle angegriffen. In dem Becken befindet sich eine Höhle, deren Zugang unter Wasser liegt. Neugierig tauchen Sie hinab und legen mit der Schaufel einen Zeremonienhelm frei, den Sie aufsetzen. Damit wird im Raum der Dolche eine Passage geöffnet. Dann geht es weiter zu dem Aufenthaltsraum, wo der Schürhaken mit der Fackel gebraucht wird. Die Wand dreht sich dann weg, und es wird wieder ein Geheimgang frei. Kaum biegen Sie um die Ecke, sehen Sie im nächsten Raum viele Dolche von einer zur anderen Seite fliegen. Sie gehen mutig Schritt für Schritt durch diesen Raum, bis Sie vor dem Altar stehen. Diesen untersuchen Sie und entdecken einen Schalter, der die Falle abschaltet. Nun gehen Sie durch die Passage, die sich durch das gelöste Rätsel am Brunnen geöffnet hat, und betreten einen Raum, der viele Schriftrollen enthält. Treten Sie durch die dort sichtbare Tür. Dies geht nur von dieser einen Seite aus. Stehen Sie auf der anderen Seite, läßt sich diese Türe nicht öffnen (auch nicht mit einem der Schlüssel). Nun kehren Sie zurück in den Anfangsraum der Nitherianischen Archive. Rechts neben dem Horn befindet sich ein Geheimraum. Hier betätigen Sie mit der Schaufel alle drei Hebel, da Sie sich sonst die Hand verbrennen würden. Nun gehen Sie die Treppe hinauf. Da nun das Feuer gelöscht ist, welches zuvor den Weg versperrte, benutzen Sie an der verzierten Tür den reparierten Schlüssel und finden in der Bücherwand den Talisman der Energie. Als nächstes kommt die Schaufel erneut zum Einsatz, da ein Haufen Schutt abgetragen werden muß. Im nächsten runden Raum durchstöbern Sie den Schutt und finden den Talisman der Heilung. An der nächsten Tür benutzen Sie den Sextanten und gelangen zum Luftschiff. Zuvor stellt sich erneut ein Drache in den Weg. Auf dem Luftschiff setzen Sie den Sextanten ein und kehren zu Jarans Turm zurück. Hier angekommen, suchen Sie nochmals sämtliche Regale ab und finden auf dem Boden ein Buch mit dem Titel: Das Ende der Nachwelt. Das Wort »Nachwelt« ist als Lösung an der Runentafel einzugeben. Damit ist die Drachenskelettfalle entschärft, und der Drache verschwindet, wenn Sie ihn am Kopf berühren. Unten angekommen, entdecken Sie, daß in einer Nische eine Leiter nach oben zum Boden führt und Sie so noch einmal zu fast jedem Punkt (außer den Hargani-Leveln) gelangen können, falls Sie etwas vergessen haben sollten (zum Beispiel die gute Rüstung aus Ystalins Höhle). Oben finden Sie auch den Torschlüssel, der Sie zum Endkampf führt. In diesem Raum eingetroffen, erwartet Sie Jaran schon, der Ihnen alle Talismane entreißt und zusammenfügt. Er selbst hat einen achten Talisman erschaffen und ruft damit den Nithos herbei. Nachdem der Nithos Jaran getötet und Zalena betäubt hat, greift er Sie an. Nun rufen Sie sich ins Gedächtnis zurück, was der Drache erzählte und setzen Ihr Amulett gegen den Nithos ein. Damit wird dieser sterblich wie ein Mensch. Falls Sie zuvor die Talismane für sich genutzt hatten, dürfte er auch kein schwerer Gegner mehr sein. **(ms)**

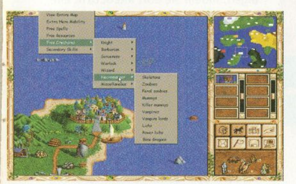
EXTRATIPS:

1. **Sollte das Programm den CD-Wechsel nicht erkennen, starten Sie das Spiel wie folgt:**
   NEM /C:\NEMESIS\SOUND.CFG /NOCDCONTROL
   (vorausgesetzt das Spiel befindet sich auf Laufwerk C im Verzeichnis Nemesis, ansonsten entsprechenden Laufwerksbuchstaben und entsprechendes Verzeichnis einsetzen).
2. **Wechseln Sie von der Gondelstation in die Kanalisation, werden Sie aufgefordert, die CD 3 einzulegen. Hier belassen Sie die CD 4 noch im Laufwerk und wechseln erst, wenn die nächste Aufforderung erscheint.**



Das Amulett wird im Endkampf dem bösen Nithos zum Verhängnis.

Klein & fein



Klein, aber fein: Der Debug-Modus läßt keine Wünsche offen.

Heroes of Might & Magic 2

Frisch aus dem Internet erreichte uns von Jan Binsmaier ein nützlicher Debug-Aufruf, der auch mit der bald erhältlichen Missions-CD funktionieren wird.
Um vollkommen frei an alle Ressourcen, Monsterarten, Zaubersprüche und Attribute zu gelangen, erstellen Sie auf dem Desktop eine Verknüpfung mit der Datei »Heroes2w.exe« (zu finden unter c:/PROGRAMFILES/HEROES2). Unter EIGENSCHAFTEN/VERKNÜPFUNGEN/ZIEL (rechter Mausklick auf Verknüpfung) fügen Sie den »Schalter« /NWC hinzu. Nach dem Starten der Verknüpfung läßt sich durch Drücken der F4-Taste das Spiel in den Fenstermodus schalten. In der Menüleiste befindet sich nun der Punkt »Debug«. Sämtliche Werte können bei angewählten Helden frei vergeben werden. Mit der F4-Taste gelangen Sie zurück zum Vollbildmodus.

Moto Racer

Von Alexander Lamm stammen diese Hinweise für mutige Flitzer: Wenn Sie im Spiel »Moto Racer« bei der Eingabe des Spielernamens die Buchstaben CDNALSI eintippen, erhalten Sie vier neue Bonusstrecken.
Bei CESREVER fährt man die Strecken rückwärts, mit CTEKCOP wird in den Pocket-Mode gewechselt und auf Minibikes durchgestartet.

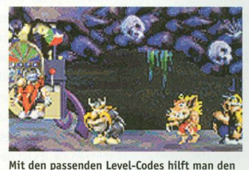
Alarmstufe Rot-Gegenangriff

Irren ist bekanntlich menschlich, und auch die schönsten Offensiven der Weltgeschichte scheiterten schon an winzigen Fehlern. So geschehen in der Ausgabe 06/97. Dort ist uns doch glatt bei der Beschreibung des geheimen Feldzuges ein faux pas unterlaufen. Um den Kampf gegen eine Horde fieser Riesenameisen aufnehmen zu können, müssen Sie natürlich die Shift-Taste gedrückt halten, bevor Sie im Hauptmenü den Lautsprecher oben rechts anklicken. Wir bitten diesen Ausrutscher zu entschuldigen und geloben für die Zukunft Besserung.

Lost Vikings 2

Haben Sie bei »Lost Vikings 2« nicht nur Wikinger, sondern auch die Geduld verloren? Dann helfen Ihnen die Level-Codes von Christian »Wickie« Kusch bestimmt weiter. Achten Sie darauf, bei manchen Codes kein »O«, sondern eine »0« (Null) einzugeben.

Level	Code	Level	Code
1	NTRO	16	DRNK
2	1STS	17	YOVR
3	2NDS	18	OV4L
4	TRSH	19	T1N3
5	SW1M	20	D4RK
6	WOLF	21	H4RD
7	BR4T	22	HRDR
8	K4RN	23	LOST
9	BOMB	24	OBOY
10	WZRD	25	HOM3
11	BLKS	26	SHCK
12	TLPT	27	TNNL
13	GYSR	28	H3LL
14	B3SV	29	4RGH
15	R3TO	30	B4DD
		31	D4DY



Mit den passenden Level-Codes hilft man den Wikingern flugs aus der Patsche.

Geballte Ladung: Per Cheat (über)lebt es sich gleich leichter (Redneck Rampage).

Redneck Rampage

Die 3D-Ballerorgie von Xatrix Entertainment ist schwer. Leichter wird es mit den Cheats von den Recken Andreas Grill und Christoph Siegert.

Cheat	Wirkung
RDALL	Alle Gegenstände, volle Energie
RDELVIS	Unverwundbarkeit an/aus
RDSKILLx	Schwierigkeitsgrad x = (1-4)
RDUNLOCK	Schließt alle Türen auf
RDCLIP	Läßt durch alle Wände gehen
RDGUNS	Alle Waffen
RDINVENTORY	Volles Inventory
RDITEMS	Alle Gegenstände
RDKEYS	Alle Schlüssel
RDRATE	Zeigt die Frame-Rate an
RDCRITTERS:	Gegner bei Anblick tot
RDSHOWMAP:	Die gesamte Karte wird sichtbar
RDVIEW:	Rückenansicht
RDYERAT:	Map-Position wird angezeigt
RDCLUCK:	Schmeißt bei »Space« mit Federn um sich
RDMEADOW###	Level-Warp (Episode und zwei Stellen für Level; z.B. Episode, 2 Level 3 >rdmeadow203)
RDDEBUG:	Zeigt die aktuellen Aktionen der Spiele-Engine an
RDMONSTERS:	Gegner an- und abschalten

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

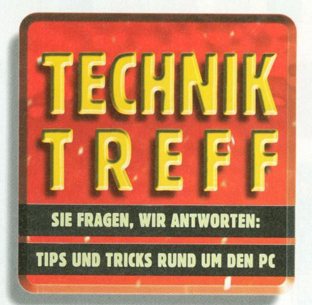
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.



CD-ROM, die erste

Ich weiß zwar, daß mein CD-ROM-Laufwerk nicht mehr das schnellste und beste ist, aber ist es eigentlich normal, daß ich keine gebrannten CDs lesen kann? Ist es irgendein Fehler, den ich auch ohne neues Laufwerk beheben kann?

(Name der Redaktion bekannt)

Bei älteren Laufwerken ist die Wahrscheinlichkeit höher, daß diese aus verschiedenen Gründen keine selbstgebrannten (Gold-) CDs lesen können. Wenn der Fehler nicht an einer verschmutzten Optik liegt, bleibt Ihnen wohl oder übel nur der Griff in den Geldbeutel und zu einem neuen Laufwerk. Schwacher Trost: Selbst die erste Generation der neuen DVD-Laufwerke verweigert die Gold-CDs.

CD-ROM, die zweite

Was bedeutet 12fach eigentlich? Heißt das, daß die Daten 12mal so schnell von der CD gelesen werden? Dann müßten ja die Videosequenzen von einigen Spielen 12mal so schnell ablaufen, oder?

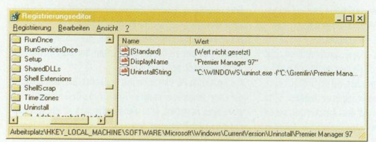
(Andreas Ellenrieder)

Die Angabe 12fach bezieht sich auf die Umdrehungen pro Minute eines Datenträgers im CD-ROM-Laufwerk. Eine herkömmliche Audio-CD rotiert mit 300 Umdrehungen pro Sekunde. Bei den ersten CD-ROM-Laufwerken wurde dies kurzerhand übernommen. 12fach bedeutet, daß die CD 12mal so schnell rotiert, wie es bei Audio-CDs üblich ist. Das bedeutet aber nicht, daß auch automatisch die Lesegeschwindigkeit 12mal so hoch ist. So können zum Beispiel nötige Fehlerkorrekturen durch Kratzer die Datenrate reduzieren. Videosequenzen laufen bei 12fach-Laufwerken nicht schneller ab, da im digitalen Videoformat Timing-Informationen hinterlegt sind, die eine möglichst zeitgerechte Darstellung garantieren. Denn sonst kämen von der Festplatte abgespielte AVI-Dateien einem Zappeltheater gleich.

Uninstaller Windows 95

Es kommt immer wieder vor, daß Uninstall-Programme mancher Anwendung fehlerhaft sind und man die Daten manuell löschen muß. Nur leider bleiben dann in der Systemsteuerung unter »Software« Einträge zurück, die ich bisher noch nicht entfernen konnte. Wie kann man diese Einträge ohne ein spezielles Aufräumprogramm manuell entfernen?

(Thomas Hambrecht)



Mit Hilfe von REGEDIT lassen sich verwaiste Uninstaller-Anweisungen relativ bequem löschen.

Um die unerwünschten Einträge zu entfernen, rufen Sie den Registrierungseditor auf. Dies können Sie zum Beispiel über »Start/Ausführen« erledigen, indem Sie dort »REGEDIT« eingeben. Doch für jede Manipulation mit diesem Editor gilt, daß die Änderungen sorgfältig zu machen sind, sonst können Abstürze des Rechners die Folge und sogar eine Neuinstallation unumgänglich sein. Mit der Tastenkombination CTRL-F geben Sie in dem erscheinenden »Suchen«-Fenster den gewünschten Text ein, der unter »Software« nicht mehr erscheinen soll. Meist wird der Eintrag unter »Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall« zu finden sein. Auf der linken Seite entspricht der Ordnername dem zu löschenden Text unter »Software«. Löschen Sie diesen Ordner, und schon taucht der Text nicht mehr auf. Durchsuchen Sie sicherheitshalber auch den Rest der Registrierungseinträge, und löschen Sie Einträge mit dem gesuchten Text gegebenenfalls.

Koexistenz

Wie verträgt sich der 3Dfx-Chip mit einem MMX-Prozessor?

(Michael Ecker)

Hervorragend! Denn der Beschleuniger-Chip einer Grafikkarte hat mit dem Prozessor nichts zu tun. Bei der Ankündigung von MMX wurden Stimmen laut, die behaupteten, damit sei spezielle Grafik-Hardware überflüssig. Das ist Unfug. Wenn ein Programmierer die neuen Fähigkeiten von MMX ausschöpft (was sehr viel Arbeit bedeutet), ergibt sich natürlich eine Geschwindigkeitssteigerung. Die besonderen Eigenschaften einer Grafikkarte mit 3D-Funktionen ersetzen MMX-Befehle aber nicht, sondern unterstützen sie. Es ist denkbar, daß ein findiger Hersteller einen speziellen Treiber für MMX-Prozessoren anbietet, um noch mehr aus seiner Grafikkarte herauszuholen.

Schneller durch RAM-Wechsel?

Inwieweit würde die Geschwindigkeit von Spielen steigen, wenn ich das vorhandene RAM gegen 32 MByte EDO-RAM (60ns) austauschen würde?

(Dirk Woitkewitz)

Unter Windows hilft ein Speicherausbau generell weiter. Allerdings schlägt sich dies nicht in einer konstanten Verbesserung der Geschwindigkeit nieder, sondern darin, daß Windows nicht mehr so oft Speicherbereiche auf die Festplatte auszulagern braucht. Ob EDO-RAM, 70 ns oder 60 ns beim Zugriff, die Geschwindigkeitssteigerung bei bester RAM-Ausstattung liegt üblicherweise bei maximal fünf Prozent. Zwar ist es gut, aus jeder Komponente das beste herauszuholen, aber dies ist eigentlich nur bei Anschaffung eines Komplettsystems ins Auge zu fassen. Denn die meßtechnisch ermittelbare Steigerung werden Sie bei den Anwendungen nicht bemerken, dafür ist die Verbesserung zu gering.

Treiben Sie gern Sport mit Ihrer PlayStation?

TRICKS

TIPS

Hier kommt das Sonderheft für mehr Spaß am Dunkin, Hattrick, Handicap oder Matchball...

TIPS

TRICKS

Ob Sie nun lieber in der NBA ganz nach oben wollen, als Libero die feindliche Abwehr durchbrechen oder konzentriert den Golfschläger schwingen - im PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ finden Sie alles über die besten Sport-Games für Sony's Konsole: Ausführliche Spiele-Berichte nach Rubriken geordnet, unzählige Tips zu Strategie und Taktik und natürlich die exklusive CD-ROM voller spielbarer Demos. Holen Sie sich jetzt das PlayStation Sonderheft - oder sind Sie nicht fit genug für so viel Spaß?



Direkt bestellen oder ab 24.6.97 im Handel!

Die ganze Welt des Sports für nur DM 12,80!

☐ Ja, schicken Sie mir das PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ mit der CD-ROM für nur DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Tel./Fax

Datum/Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089-202 402 15 faxen oder per E-Mail an: csj@camelot.de!

CPP 78

Samt und Rosen

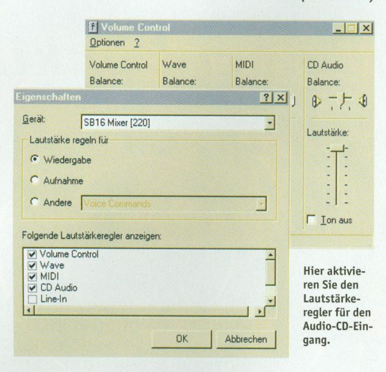
TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Audio-CD Lautstärkeregelung

Ich kann in Spielen wie »Tomb Raider« oder »Destruction Derby 2«, bei denen die Hintergrundmusik von der CD gelesen wird, diese zwar an- und ausschalten, aber nicht lauter oder leiser stellen. Vielleicht liegt es ja am Audio-Kabel, das vom CD-ROM-Laufwerk zu meiner SB16-Soundkarte läuft. *(Marc Wewel)*



Hier aktivieren Sie den Lautstärkeregler für den Audio-CD-Eingang.

Um die Lautstärke des Audio-CD-Eingangs zu bestimmen, rufen Sie unter Win95 »Start\Programme\Zubehör\Multimedia« die Lautstärkeregelung auf (»SNDVOL32.EXE«). Erscheint kein Regler für die CD, wählen Sie unter »Optionen« den Menüpunkt »Eigenschaften«. Dort aktivieren Sie den Regler für die CD.

Prozessorenkampf

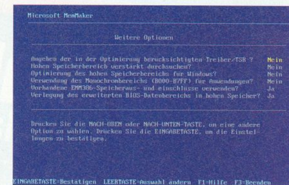
Laut verschiedener Berichte ist der K6/233 von AMD dem Pentium/233-MMX und sogar dem Pentium 2 in Sachen Integer-Rechnung weit überlegen. Bei Fließkomma- und MMX-Rechenoperationen hingegen soll der K6 gerade einmal dem Pentium/200-MMX ebenbürtig und sogar teilweise unterlegen sein. Stimmt das? Weiterhin möchte ich den Unterschied zwischen Integer- und Fließkommarechnung wissen, also ob die Integer-Rechnung wichtiger ist als Fließkomma- und MMX-Befehle. *(F. Münch)*

Ja, so wie bei der Integer-Rechnung der AMD die Nase vorn hat, krankt er im Fließkomma-Bereich. Als Integer-Werte bezeichnet man die ganzen Zahlen ohne Nachkommawerte. Ein Prozessor kann mit diesen Zahlen wesentlich schneller als mit Kommazahlen (Float) rechnen. Dies haben in der Vergangenheit Programmierer bedacht und sich für die notwendige Fließkomma-Berechnung einige Tricks einfallen lassen. Mittlerweile sind die Prozessoren von Intel in der Float-Arithmetik sehr schnell geworden. Davon machen auf der Spielseite zum Beispiel »Hellbender« und »Quake« Gebrauch. AMD hat in diesem Bereich noch aufzuholen. Die durchschnittliche Geschwindigkeit eines Prozessors hängt aber von der Performance im Integer-Bereich ab.

Unter DOS Platz schaffen

Mittlerweile habe ich Windows 95 auf meinem Rechner installiert und kaum Probleme damit. Aber nach dem Rechnerstart mit alten Boot-Disketten brechen viele Spiele mit der Meldung »zu wenig Hauptspeicher« ab. Nach einem detaillierten Auflisten mit dem MEM-Befehl stellte ich fest, daß »DBLSPACE« geladen wird, obwohl ich keine Einträge dafür in der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT finden kann. Wie bekomme ich mehr freien Hauptspeicher und kann DBLSPACE entfernen oder zumindest in den hohen Speicher laden? *(Thomas Kesberg)*

Wenn Sie sicher sind, daß Sie keine komprimierten Datenträger verwenden, gibt es nur einen unfehlbaren Weg, damit der Doublespace-Treiber nicht geladen wird: löschen Sie ihn. Auf der Boot-Diskette bereiten Sie »DBLSPACE.BIN« mit dem »ATTRIB DBLSPACE.BIN -s -h -r« zum Löschen vor. Danach entfernen Sie diese Datei. Um möglichst die DOS-Treiber in den erweiterten Speicher zu laden, verwenden Sie in der CONFIG.SYS anstatt »DEVICE=« den Befehl »DEVICEHIGH=«. In der AUTOEXEC.BAT sollte vor jeder Zeile, in der ein Treiber geladen wird, das Befehlskürzel »LH« für »Loadhigh« stehen. Ein Feintuning in dieser Richtung bietet das DOS-Optimierungstool »MEMMAKER«. Auf dem Boot-Laufwerk müssen sich neben MEMAKER.EXE auch die Dateien CHKSTATE.SYS, EMM386.EXE, HIMEM.SYS und SIZER.EXE befinden. Dies sind Programme, die bis zur DOS-Version 6.22 mitgeliefert wurden. Die nach mehreren Bootvorgängen vorgenommenen Modifikationen können Sie auch teilweise zum Booten von Windows 95 verwenden, um auch dort mehr DOS-Speicher freizuschlagen. Vorher sollten Sie sich jedoch unbedingt eine Sicherheitskopie der Boot-Dateien anlegen. **(kw)**



Mit dem DOS-Programm MEMMAKER kann man die Speicherverteilung von DOS-Treibern optimieren.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

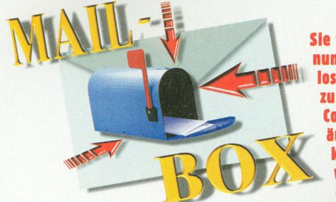
Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Acclaim	01805 335 555	24-Std.-Service	-	-	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	-	-	-	-
Adventure Soft	siehe Bomico	-	-	-	-
Ascaron	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	-	ascongmbh@aol.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	07431 54 326	-	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	0421 16 91 782	-	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Blizzard	siehe Bomico	-	-	-	-
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	-	-	www.bluebyte.de/bw.htm/
BMG	0180 53 04 525	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.bmginteractive.de
Bomico	06107 945 145	Mo-Fr 15-19 Uhr	06107 930 222	-	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	-
Bullfrog	siehe Electronic Arts	-	-	-	-
Creative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	089 95 772-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	-	-	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhr	-	-	-
Electronic Arts	02408 940 555	Mo-Fr 9:30 -17:30 Uhr	-	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Empire	siehe Bomico	-	-	-	-
Europress	siehe Bomico	-	-	-	-
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	02131 965 222	-	support@Funsoft/Softgold.cominfo @Funsoft/Softgold.com tips @Funsoft/Softgold.com
Gametek	02131 60040	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	0031 365 360 379	-	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Grolier	siehe Bomico	-	-	-	-
GT Interactive (Warner)	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhr	-	in Arbeit	in Arbeit
Ikarion	0241 47 01 520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241 47 01 524	-	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Infogrames	0221 45 43 106	Mo, Di, Do, Fr 15-18 Uhr			
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	-	-	
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	-	-	-	-
IONA	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Konami	069 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhr			
Linel	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	-
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhr	-	-	-
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin	-	-	-	
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241 946 484	GAMEBPUB	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo-Fr 8:30-17 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo-Fr 8-18 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	-	GAMEAPUB	-
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Navigo	089 230 87 110	Mo-Fr 13-18 Uhr	-	-	-
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	-	-	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Electronic Arts	-	-	-	
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	-	-	-	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Psygnosis	069 66 543 400	Mo-Fr 9-19 Uhr	-	-	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103 994 041	GAMEAPUB	www.sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	-	-	-	-
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	-	-	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	-	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	-
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Sunflowers	siehe Bomico	-	-	-	-
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog) 02157 817 942 (ISDN)	-	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	0211 338 035	-	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Viacom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 113	Mo-Do 15-20 Uhr	040 39 08 160	-	www.vie.co.uk\~vie
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	02405 94 047	VOBIS	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	-	-	-	-



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

On- oder Off-Line?

Als Abonnent und regelmäßiger Leser der PC-Player-Homepage freue ich mich, daß endlich euer Internet-Angebot verbessert werden soll. **(Frank Klein)**

Meine Abo-Kollegen und ich sind davon überzeugt, daß ihr die besten Kritiken und Testberichte schreibt. Man kann sich in dieser Sache wirklich auf euch verlassen! Aber was ist mit eurer Homepage los? Ich habe selbst ein Modem und surfe viel und gerne im Internet, schaue auch auf die Player-Site, auf der sich in den letzten Monaten nicht mehr viel getan hat. Ich kann es ja verstehen, daß ihr viel zu tun habt, aber die Homepage so sehr zu vernachlässigen – muß das wirklich sein?

(Mike Oberleuken)

Was ist bloß mit euren Webseiten los? Seit über einem Monat lese ich dort »Under Construction«. Wenn der Verantwortliche für das Online-Angebot geht, wäre es doch ziemlich logisch, die Arbeit neu zu verteilen oder einen neuen Verantwortlichen einzustellen. Mein Lob gilt allen Redakteuren, deren lockere Art zu schreiben die PC Player wirklich zu einer guten Zeitschrift macht, die es sich trotz der Internet-Geschichten zu lesen und durchzustöbern lohnt. **(Tim Hogen)**

Gut Ding will Weile haben – wir sind in den letzten Wochen hinter den Kulissen aktiv gewesen und haben ein neues Konzept für unsere Internet-Seiten entworfen. Unser Mann im Osten, Magnus Kalkuhl, ist jetzt für die Webseiten verantwortlich. Endlich gibt es fünf Mal in der Woche aktuelle Meldungen aus der Spiele-Szene. Einmal im Monat versorgt ihn Roland aus der Redaktion mit einer Auswahl der neuesten Artikel, die im Web sogar schon ein paar Tage früher als am Kiosk zu finden sein werden. Mehr darüber lesen Sie auf der Seite 122. Mit den Kollegen vom PC Magazin bereiten wir übrigens einen Newsletter vor, der täglich bei Ihnen ins elektronische Postfach flattern soll.



Das ist sie, die neue PC-Player-Homepage (www.pcplayer.de).

Wo bleibt Blood?

Warum testet ihr nicht mal Blood oder Shadow Warrior?

(Andreas Kleinschmidt)

Tun wir doch! Shadow Warrior ist sogar das Titelthema dieser Ausgabe – und Blood wird im Rahmen unseres 3D-Action-Specials ab Seite 60 vorgestellt.

Die Rückkehr der Messe-Ritter

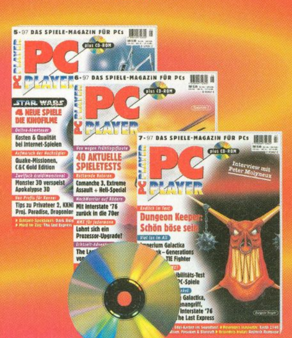
Als regelmäßiger Leser eures Magazins muß ich schon anerkennen, daß ihr den Weggang der Kultredakteure Lenhardt und Schneider ganz gut überstanden habt und für mich immer noch die beste Spiele-Zeitschrift auf dem Markt herausbringt. Eins ist mir jedoch negativ aufgefallen: Gibt es die guten, alten Spielemessen wie die ECTS, die E3 oder die COMDEX überhaupt nicht mehr, oder berichtet ihr nur nicht darüber? O.k., ausführliche Previews der angekündigten Spiele sind auch spannend, aber ich habe die seitenlangen Aufzählungen samt winziger Fizzel-Bildchen wirklich gern gehabt. Außerdem lesen sich ältere Messeberichte heute wirklich amüsant und zeigen auch, wie Hersteller bei Features und Veröffentlichungsterminen flunkern. Ein paar Beispiele: »... und sogar das Flugzeug-Actionspiel Agile Warrior F-IIIX könnte eines fernen Tages fertig werden« (11/95) oder »... wie gut sich Into the Shadows (spielbar angeblich ab DX2/66) spielen läßt, wird wohl erst gegen Weihnachten feststehen« (7/95). Ich muß also für eine Rückkehr der Messeberichte plädieren – schließlich enthalten sie im Rückblick historische und sogar aufklärende Fakten über die Schnellzüngigkeit der Spielebranche. **(Kay Bennemann)**

Danke für das Lob – messetechnisch können wir Sie und unsere anderen Leser beruhigen: In den letzten Monaten hat hier eine Art Konsolidierung stattgefunden. Die Londoner ECTS findet nicht mehr halbjährlich, sondern nur noch im Herbst eines Jahres statt. Die COMDEX gibt es zwar immer noch, allerdings sind Spielethemen dort inzwischen nur noch spärlich vertreten. Die E3 findet wie schon die ECTS nur einmal im Jahr statt. Während diese Zeilen entstehen, telefonieren wir schon wie wild hinter Pressesprechern, Programmierern und anderen illustren Personen hinterher, mit denen wir uns in der dritten Juni-Woche in Atlanta treffen werden. Auch wir blättern immer wieder in alten Messeberichten und haben unsere Spezialkandidaten, die wir wie alte Freunde jedes Jahr wiedertreffen. Die Ankündigungen für Interplays »Starfleet Academy« (dessen SNES-Version sogar vor geraumer Zeit von einem Redaktionsmitglied ins Deutsche übersetzt worden ist), haben inzwischen schon nahezu stolze vier Jahre auf dem Buckel.

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

Testen und 50% sparen:

❑ 3x PC PLAYER für 10,- DM!

❑ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72.-/ PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 78

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

LOB UND TADEL

Dies ist mein erster Brief an eine PC-Spiele-Zeitschrift. Ich lese Euch seit der ersten Ausgabe und bin bis jetzt immer voll zufrieden gewesen. Ehrlich, kein Witz! *(Michel Mrazek)*

Vielen Dank Michel. Leider sehen dies nicht alle Leser so.

Die Änderungen in PC Player 6/97 haben mich dazu bewegt, erstmals einen Leserbrief zu schreiben. Die Korrekturen am Wertungskasten gefallen mir überhaupt nicht, da ich nicht zur Indexseite blättern möchte. Weiterhin ist mir aufgefallen, daß PC Player im Gegensatz zu anderen Computerzeitschriften nur selten Prämien für Abonnentenvermittler anbietet. *Heiko Remling*

Wir haben den Wertungskasten etwas modernisiert und gestrafft, damit er klarer und übersichtlicher wird. Hinsichtlich der persönlichen Wertungen aller Redakteure tüfteln wir gerade an einer besseren Lösung. Wir möchten alle Leser in diesem Punkt um etwas Geduld bitten. Und hinsichtlich der Abo-Prämien können wir vermelden, daß es sie nun häufiger geben wird. In dieser Ausgabe findet sich zum Beispiel »Comanche 3«, welches ja in der Ausgabe 6/97 einen Gold Player abräumen konnte. Übrigens gehen wir mit diesen Aktionen etwas sparsamer um, weil wir als Prämie nur erstklassige Spiele anbieten möchten. Die Mühe soll sich schließlich lohnen.

Zufriedener als Heiko äußerte sich ein österreichischer Leser:

Ich finde es faszinierend, daß auf der Player-CD auch genügend Demos für einen 486er ohne Windows 95 zu finden sind. Bei den Cover-CDs anderer Spielezeitschriften geht zum Teil ohne Pentium und Windows 95 überhaupt nichts. Ich finde es toll, daß ihr mit euren Demos auch ältere PC-Systeme bedenkt. Macht weiter so! *Thomas Straßhofer*

Lob und Kritik hatte auch Timo auf Lager:

Beim Ausfüllen der Leserumfrage in Heft 6 stellte ich erstaunt fest, daß ich die Player bereits zwei Jahre lese. Ein guter Anlaß, einen Leserbrief zu schreiben. Die Ausgabe 6 war wieder sehr gelungen. Im Gegensatz zum Vormonat gab es wieder vernünftige Spiele im Test. Die CD war, besonders mit der Vollversion von Historyline, gut gefüllt. Auch das zweiseitige Preview zu Demonworld hat mir sehr gut gefallen.
Einen kleinen Kritikpunkt hätte ich aber in Bezug auf die Tests anzubringen: Ich habe manchmal das Gefühl, ihr seid da wirklich zu kritisch. Es war eigentlich immer eure Stärke, kritische Tests zu schreiben, die nicht über die Mängel großzügig hinwegsehen und die einem Bug-verseuchten Spiel nicht irgendwelche phantastischen Wertungen verliehen. Aber in letzter Zeit scheint ihr ein wenig zu übertreiben, denn meiner Meinung nach hätte das eine oder andere Spiel schon einen Stern mehr verdient. Aber das soll nicht heißen, daß ihr den Spielen jetzt völlig unkritisch gegenübertreten sollt. Was mich etwas ärgerlich stimmt, ist der Zustand, in dem ich die Zeitschrift jeden Monat in unserem Briefkasten finde. Der Postbote quetscht sie hinein, und viele Seiten waren gerissen. Das war vorher besser. Könntet ihr nicht die Zeitschrift wieder in einen Umschlag stecken, damit das nicht passiert?
Ansonsten ist die Player für mich die beste PC-Spiele-Zeitschrift, die es momentan gibt, und sie wird wohl auch die nächsten zwei Jahre meine erste Wahl bleiben. *Timo Neise*

Hinsichtlich des fehlenden Umschlages bei den Ausgaben können wir alle Abonnenten beruhigen. Es handelte sich um ein Versehen der Druckerei, die das Einkuvertieren schlicht vergessen hatte. Demnächst werden die Hefte also wieder wie gewohnt verschickt.

So sieht es aus: das neue N64-Magazin aus dem DMV Verlag.

Resi, ich hol Dich mit'm Nintendo ab!

Ich würde gerne wissen, ob denn euer Nintendo-64-Magazin, zu dem Resi Kleinhirn gewechselt ist, schon aktiv ist, und wenn ja, wo man es beziehen kann. **(Sebastian Wiesinger)**

Dem Mann kann geholfen werden: Resi Kleinhirn spielte uns das erste Titelbild vom »N64 Magazin« zu, das seit dem 4. Juni mit 100 prall gefüllten Seiten an den Kiosken liegt. Für stolze 12,80 Mark wechselt das Magazin den Besitzer. Neben News, Tests von Import- und deutschen Versionen gibt es Tips, Tricks und Hintergrundinfos zu Nintendos Traumkonsole. Nicht im Bild sehen Sie übrigens die schmucke Videocassette, die jeden Monat von der Redaktion produziert wird. Darauf finden Sie erste Eindrücke zukünftiger Highlights und vieles mehr. Zeitgleich mit dieser PC-Player-Ausgabe sollte auch das nächste N64 Magazin im Handel sein. Wenn Sie die erste Ausgabe just verpaßt haben, kann sie bei CSJ (Adresse in unserem Impressum, Seite 54) nachbestellt werden.

Großer Häuptling, kleine Auflösung?

Mit viel Begeisterung habe ich den Test von Comanche 3 verfolgt. Als ich mir dann das Spiel gekauft hatte, mußte ich feststellen, daß es keine Auflösung von 800 mal 600 Punkten gibt. In eurem Test ist davon aber die Rede. Mache ich irgend etwas falsch, oder gibt es diese Auflösung in der deutschen Verkaufsversion nicht? **(Rene Gapp)**

Mick »Airwolf« Schnelle berichtet, daß nach Angaben von Novalogic in der Verkaufsvariante in der Tat die höhere Auflösung weggelassen worden ist. Das gilt sowohl für die deutsche als auch für die US-Version.
Das mag zu einem nicht geringen Teil an der benötigten Rechenpower liegen, die ein solch detailliertes Bild dem Rechner abverlangt hat, was wir in unserem Test auch angemerkt hatten. Hoffen wir darauf, daß vielleicht eines Tages ein Patch für 3D-Grafikkarten den Softwarelabors entschlüpft, der dann auch diese Auflösung aktiviert.

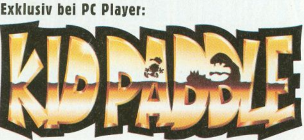
SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse
DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

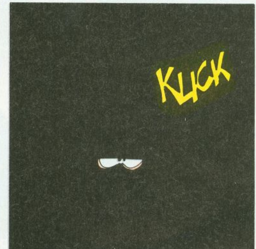

DAS ACTIONSPIEL ZUR FERNSEHSERIE
Brillante Spitzengrafik!
Action und Spaß ohne Ende!
Packende Spielszenen!
An Dramatik kaum zu überbieten!
Starke Steuerung der Spielfiguren!
Alle Power Rangers-Charaktere stehen Dir zur Verfügung - bis hin zum neuen ZEO Gold Ranger! Wähle Dir Deinen persönlichen Spielpartner!
CYBERFLIX INCORPORATED
Bmm
SABAN'S POWER RANGERS ZEO
VERTEIDIGE DIE ERDE GEGEN DAS MASCHINEN-IMPERIUM
DAS POWER-GAME FÜR GEBALLTE ACTION
Versus The Machine Empire
Jetzt endlich ERHÄLTLICH
69,95 DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Bandai Digital Entertainment
100% SPIELSPASS GARANTIE
3D caracters
Du wirst Deine Macht spüren, wenn Du Dich in das aufregende Abenteuer der POWER RANGERS ZEO™ stürzt. Endlose Spannung wird Dich auf der Jagd nach dem ZEO CRYSTAL begleiten. Deine Aufgabe ist es, die Welt gegen das teuflische MASCHINEN-IMPERIUM zu retten. POWER RANGERS bringt Dir stundenlangen Spielspaß in völlig neuen Abenteuer-Dimensionen.
PC
Bmm
Im Exklusivvertrieb von
Bmm, Gesellschaft für moderne Medien mbH
Ohmstraße 11, D-80802 München
Am Tiefgraben 420, A-5310 Mondsee
Telefon: ++49/89/38 40 74-15
Telefon: ++43/6232/6620
Fax: ++49/89/38 40 74-16
Mehr Infos im Internet: http://www.takeoff.de
POWER RANGERS ZEO
© 1997 Bmm GmbH

Exklusiv bei PC Player:



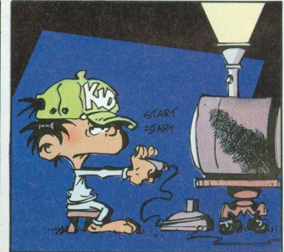


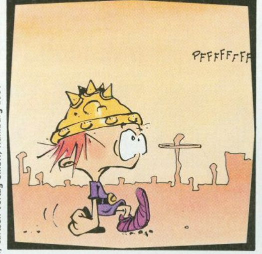






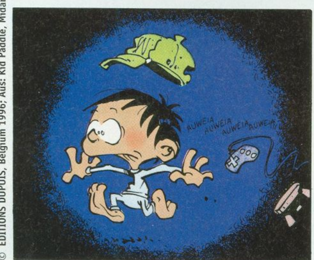














VORSCHAU

PC PLAYER

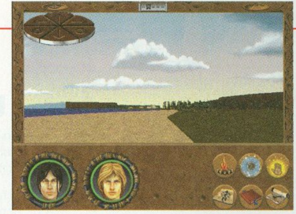
9/97

ERBFOLGE

Seit das Grafik-Adventure »Myst« erschien, sind annähernd vier Jahre ins Land gezogen. Genug Zeit für Cyan, einen Nachfolger zu programmieren. Zur E3 wird die erste lauffähige Version von »Riven« zu sehen sein. So können wir mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe mehr Bilder und Fakten des Myst-Erben zeigen.



Aufwendigste Grafik ist für die Myst-Väter fast selbstverständlich, schließlich soll auch Riven wieder Maßstäbe setzen.



Übersichtlich: Betrayal in Antara überfordert den Rollenspieler nicht mit überladenen Menüs.

ROLLENFOLGE

Die darbende Rollenspielerschar wird von Sierra getröstet. Mit komplexen Rätseln, neuartigem Magiesystem und spannender Story will »Betrayal in Antara« aufwarten. Ob das Versprechen gehalten wird, daß sowohl Einsteiger als auch sogenannte »Hardcore-Rollenspieler« bestens bedient werden, testen wir in der nächsten Ausgabe.

ROMANFOLGE

Erste Bilder und Details zu »John Sinclair – Evil Attacks« werden wir in der nächsten Ausgabe zeigen können. Das Spiel selbst wird für November erwartet. Es basiert auf der Sinclair-Romanserie von Jason Dark. Inhaltlich soll es sich um eine Mischung aus 3D-Shooter und Adventure handeln – die Charaktere im Spiel können also entweder durch Wortgewalt oder auch durch bleihaltige Argumente überzeugt werden. Der Hersteller vergleicht den Actionteil mit dem indizierten »Duke Nukem 3D« und den Adventure-Part mit »Zork Nemesis«. Hochgesteckte Ziele also, über die wir ausführlich berichten werden.



Geisterjäger:
Mit Kreuz und Silberkugeln bemüht sich John Sinclair bald auch auf dem PC, das Böse fern zu halten.

MESSE-ERFOLGE

Etwas 1000 neue Spiele werden auf der »Electronic Entertainment Expo« (kurz E3) Mitte Juni in Atlanta, Georgia, vorgestellt, angekündigt, versprochen.
Die wichtigsten, spannendsten und schönsten PC-Games werden wir in der nächsten Ausgabe in unserem großen Messe-Special darbieten – damit Sie wissen, was läuft ...

In der Olympia-Stadt Atlanta findet diesmal die internationale Computerspiele-Messe E3 statt.

NACHFOLGE

In der Softwarewelt ist Kai Krause kein unbeschriebenes Blatt, denn »Kais Power Tools«, »Power Goo« und das erfolgreiche Grafikprogramm »Bryce« sind sein Verdienst. Nun steht der Nachfolger, Bryce 2, in den Startlöchern: Leichte Bedienbarkeit, Zeichenfunktionen für schöne Landschaften und ein 3D-Terrain-Editor zeichnen das Produkt aus, das wir in unserer nächsten Software-Rubrik vorstellen werden.



Evolution: Beim »normalen« Pentium heißt Intels jüngster Entwicklungsschritt 233 MHz mit MMX. Was er leistet, wird unser Test verraten.

MODELL-FOLGE

Der Pentium/233-MMX verstärkt die anschwellende Prozessorenflut in diesem Jahr. Wird Intels neue CPU unser Testprogramm durchstehen? Ist der Prozessor das Parade-Modell für alle PC-Spieler? Alle Antworten auf diese Fragen sammeln wir in den kommenden Wochen, um Sie noch im August damit zu versorgen.

PC PLAYER 9/97 erscheint am 6. August*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINALE]

STIMMT DIE ADRESSE?

Einen genialen Weg, die richtige Absender-Adresse zu bekommen, hat die Firma Softsale entdeckt. Das dokumentiert diese Bestellkarte, die uns unser Leser Mathias Schadt aus Großostheim zuschickte.


Absender

KD-Nr. (siehe Anschriftenfeld)

Name

Straße

PLZ Ort

Bitte freimachen

Postkarte

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG

Meine Adresse (siehe Anschriftenfeld) ist korrekt

❑ ja ❑ nein

Wenn nein, bitte oben korrigiert eintragen!

Korrekt oder nicht korrekt, das ist hier die Frage.

Der Internet-Witz des Monats

»Ein Mann fuhr, ohne es zu wissen, in eine Radarfalle und wurde prompt geblitzt. Er bekam ein paar Tage später einen Strafzettel über 40 Dollar, zusammen mit einem Foto seines Wagens. Anstelle zu bezahlen, schickte er der Polizei ein Foto von vier Zehn-Dollar-Scheinen. Wieder ein paar Tage später bekam er einen erneuten Brief von der Polizei mit einem weiteren Foto – diesmal von einem Paar Handschellen.«
(gefunden in der Newsgroup rec.humor.funny)

tikis MS-SpielDOSe



Ungestört & fehlerfrei?

Mick Schnelle stieß in einer Pressemitteilung zum »F-16 Fighting Falcon« (Exklusivtest in dieser Ausgabe, Seite 108) auf ein paar Stilblüten, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Wirklich falsch sind die Sätze ja eigentlich nicht …

Schlüpfen Sie in Ihren Raumanzug und starten Sie in den Himmel für die definitive Flugsimulation »F-16 Fighting Falcon«, das klassische Kampfflugzeug, das bekannt für seine Vielfältigkeit und sein Luftkampf-Potential ist. Spüren Sie die adrenalinsteigernde Aufregung und die Schlachtfeld-Aktionen in drei Kriegszonen mit reinen Luftschlachten oder Luft- und Bodenschlachten über besonders detaillierten, ausgeprägten Landschaften unter Benutzung von echtem Kartenmaterial. Mit einem völlig authentischen Cockpit, lenkbarer Besatzung, aufregenden Animationen, absorbierenden Sound-Effekten und einem umfassenden Waffenaufgebot will kein Pilot jemals dieses Flugzeug verlassen.

Noch toller treibt es die Anleitung des »Megapak 7«, die uns unser Autor Thierry Miguet zusandte.

Gardntieverzicht und Ilaftwigsbeschernkung: Megamedia übernimmt keine Garantie, daß der Programm inhalt dieser Packung Megapak Volume 7 Ihre Zwecke geeignet ist oder daß die Software völlig ungestört und fehlerfrei ist. Auferdem übernimmt Megamedia keine Garantie oder Zusicherung für die in schriftlicher oder mündlicher Form gegebenen Äul3erungen von Megamedia selbst oder ihren autorisierten Vertriebspartnern beglich der Verwendung und Folgen der Verwendung der Software, Falls die Software defekt ist, so ersetze Megamedia die Software innerhalb von 90 Tagen ab dem Kaufdatum. Unter keinen Umständen, inklusive Fahrlässigkeit, ist Megamedia haftbar für zuckrigen, speziellen oder mittelbaren Schaden, der sich aus dem Gebrauch oder der Unfähigkeit, die Software oder damit zusammenhängende Dokumentationen zu gebrauchen, ergibt.

DIE WITZIGE ANZEIGE DES MONATS

Es geht also doch – Interactive Magic macht langsam nicht nur bessere Spiele, sondern auch gar nicht mal unkomische Anzeigen. Diese nette Anspielung auf den James-Dean-Film »Rebel without a cause« (»… denn sie wissen nicht, was sie tun«) für das Strategiespiel »Great Battles of Alexander« fanden wir im englischen Branchenblatt CTW.
Der Text für alle Englisch-Unkundigen: »2000 Jahre vor James Dean kam ein 20 Jahre altes Militärgenie auf die Idee, schnell zu leben und jung zu sterben. Alexander, der Große: Rebell mit einem Grund.«

2000 YEARS BEFORE JAMES DEAN
A 20 YEAR OLD MILITARY GENIUS INVENTED
THE IDEA OF LIVING FAST AND DYING YOUNG

ALEXANDER THE GREAT. REBEL WITH A CAUSE

Live fast, die young – wenn es nach Interactive Magic geht, war James Dean damit nicht der erste.

DEMOLIEREN, VERWÜSTEN, VERNICHTEN, ZERSTÖREN...

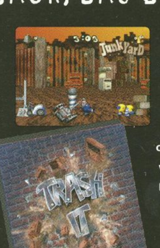
WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN



DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN HAMMER.
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN TRASH IT.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen. Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack. Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.

BESONDERHEITEN:

• Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint • 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders • 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God! • 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves • Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil • Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue) • Hochrealistische Zerstörungseffekte • Komplett in Deutsch



Rage
Software plc